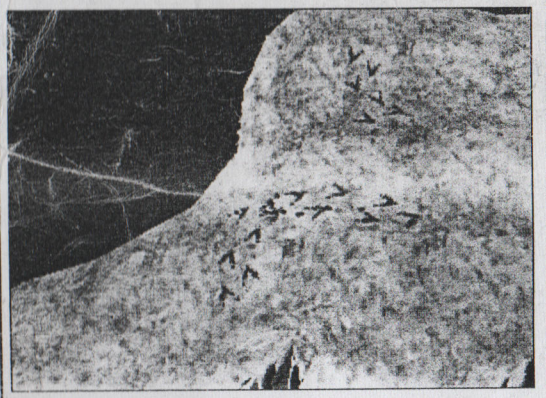
Choco Billy

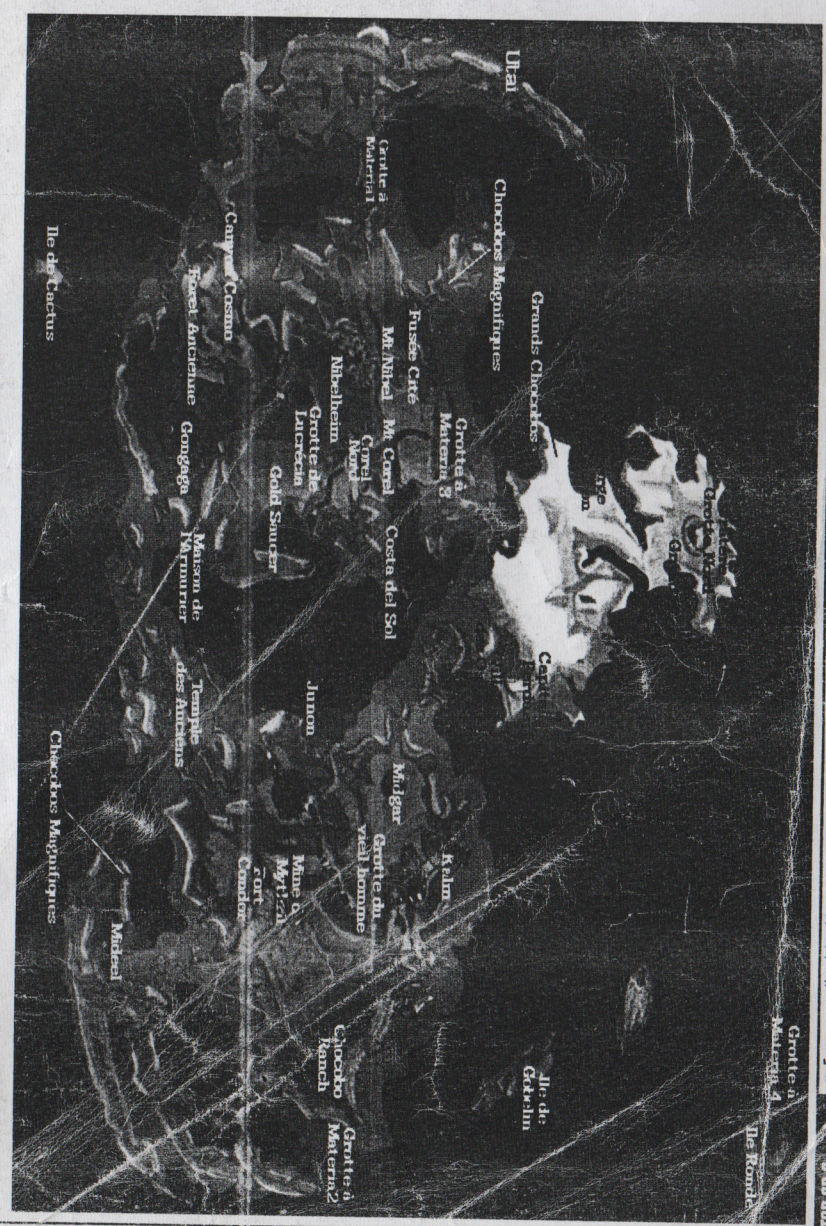
* ÉLEVEUR DE CHAMPIONS RECOMMANDE SYLKIS



A votre première visite au Chocobo Ranch, parlez aux Chocobos dans l'enclos, ils vous donneront la Materia " Choco/Mog ". Vous pourrez également acheter une Materia " Appât-Chocobo " (2000 Gils) ainsi que des légumes (de 100 à 1500 Gils) à Choco Billy dans les écuries. Ceux-ci serviront à appâter des Chocobos. Il suffit pour cela de se promener aux endroits où ils ont laissé leurs empruntes, l'un deux finira par montrer le bout de son bec entouré d'un ou deux ennemis.

ATTRAPER UN CHOCOBO

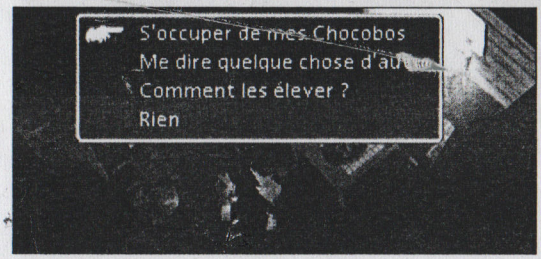
Le but est d'éliminer les indésirables tout en donnant des légumes au Chocobo pour ne pas qu'il s'enfuie. Il vaut alors mieux placer les légumes en tête de vos éléments sinon, le temps de les rechercher, le Chocobo aura pris ses pattes à son cou. Lorsque vous serez assez fort pour terrasser un adversaire d'un seul coup, vous n'aurez plus besoin des légumes. Il s'agit avant tout d'éviter de frapper le Chocobo sinon il s'enfuira non sans s'être venger en vous rendant la monnaie de votre pièce. Si vous réussissez, vous monterez le Chocobo à la fin du combat et pourrez alors vous déplacer tranquillement sans craindre de tomber sur des ennemis. Vous pourrez ainsi traverser le marais après le Chocobo Ranch, au début de votre aventure, sans devoir affronter le Midgar Zolom. Hélas une fois démonté, le Chocobo s'enfuira. Vous ne pouvez pas accéder au menu ni sauvegarder sur un Chocobo.



☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

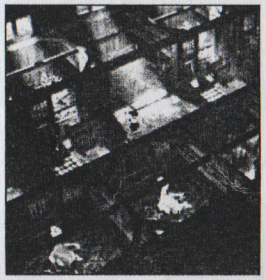
2

A partir du CD 2, vous avez la possibilité d'élever vos propres Chocobos en capturant des spécimens sauvages.
Il vous faut tout d'abord louer des écuries au Chocobo Ranch. (Pendant que vous y êtes récupérez donc la nouvelle Materia " Appât-Chocobo " apparue au premier plan près de l'enclos) Vous pouvez en louer jusqu'à six au prix unitaire de 10000 Gils auprès de Choco Bil dans la maison de gauche. Dès que vous possédez une écurie et à chaque fois que vous capturez un Chocobo, au moment de le démonter, vous pourrez soit le laisser s'en aller soit l'envoyer dans l'enclos à l'entrée du Ranch.



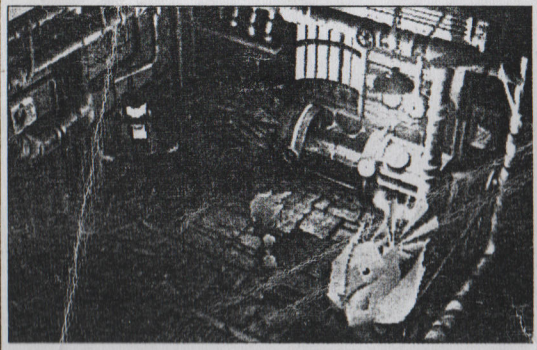
AU RANCH

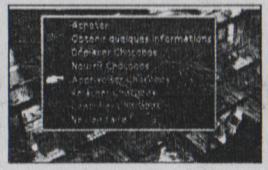
Contrairement à ses congénères sauvages, un Chocobo domestique ne se sauve plus une fois que vous en descendez. Vous pouvez même le transporter dans le Hautvent. Il suffit pour cela d'entrer en le chevauchant. Vous pouvez de la même manière le ramener au Ranch.

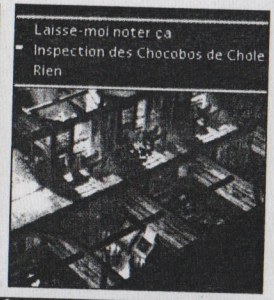


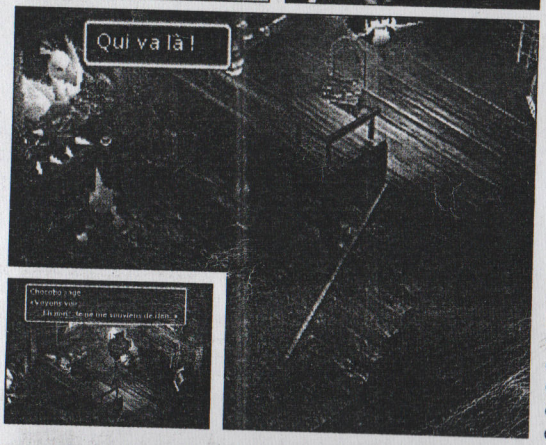
3

Cet enclos ne peut contenir que quatre Chocobos en même temps. Si vous y en emmenez un cinquième, le premier sera automatiquement relâché. Il vous permet de sélectionner les spécimens que vous voulez conserver et de relâcher les autres. Pour cela parlez à Choco Billy, il placera dans une écurie le Chocobo ainsi choisi. Vous pourrez alors découvrir le sexe de votre Chocobo, lui donner un nom, puis à tout moment le nourrir, l'accoupler avec un autre spécimen de l'écurie ou le relâcher. Vous pouvez même voir vos Chocobos sous tous les angles avec L1 et R1.









4

Le plus grand spécialiste en matière de Chocobos est le Chocobo Sage dont la cabane se trouve en plein cœur de la Région du Glaçon, accessible uniquement par avion (tout du moins au début). Cet ermite, d'un âge plutôt avancé, a hélas la mémoire qui flanche. Il faudra donc le visiter plusieurs fois avant qu'il ne finisse de vous dévoiler tous ses secrets. Pendant que vous y êtes, parlez donc à son Chocobo Vert, celui-ci possède une autre Materia " Talent de l'ennemi ". A chaque fois que vous collectez de nouvelles informations, faites en part à Chole, la petite fille des écuries, elle se fera un plaisir de les noter pour vous. Elle pourra également vous faire à tout moment un compte-rendu sur l'état de votre élevage. Après quelques visites chez le Chocobo Sage vous découvrirez finalement qu'il existe quatre nouvelles espèces de Chocobos qui ne peuvent être obtenues que par des croisements.

CHOCOBO VERT

Le Chocobo Vert (ou des montagnes) s'obtient en croisant des Gentils Chocobos et des Chocobos Magnifiques et en leur donnant une Noix de Caroube. Il a la particularité de pouvoir escalader toutes les montagnes.

CHOCOBO BLEU

Le Chocobo Bleu (ou des rivières), obtenu de la même manière qu'un Chocobo Vert, peut se déplacer sur les rivières et les eaux peu profondes (en bleu clair) aux abords des côtes. Très pratique pour recuperer des materias.

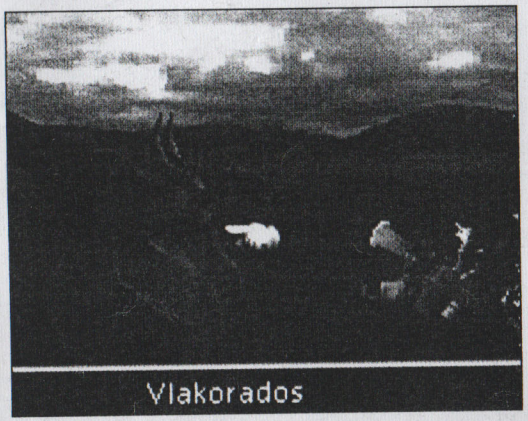
Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

5 Malheureusement, quelle que soit la couleur de vos Chocobos, aucun d'entre eux n'a la capacité de traverser le désert entourant le Gold Saucer et menant à la Prison de Corel.
Bien que plusieurs types de noix existent, vous aurez compris que seuls deux d'entre elles vous seront utiles : la Noix de Caroube et la Noix de Zeio. Bien trop rares, elles ne peuvent hélas pas s'acheter. La seule façon de se les procurer est de les voler à certains monstres.

CHOCOBO NOIR ET OR

Le Chocobo Noir peut être obtenu en croisant un Chocobo Vert avec un Chocobo Bleu et en leur donnant une Noix de Caroube. Il hérite des compétences de ses deux parents et peut donc se déplacer à la fois sur les rivières et les montagnes. Le Chocobo d'Or s'obtient quand à lui en croisant un Grand Chocobo sauvage avec un chocobo Noir et en leur donnant une Noix de Zeio. En plus des capacités du Chocobo Noir, il peut traverser les océans.

6 Les noix de Caroube sont détenues par les Vlakorados ne vivant que dans les étendus vertes de la Région du Glaçon et dans les petites îles avoisinantes. Méfiez-vous, ils sont extrêmement résistants (33333 HP) et possèdent 333 MP sans pour autant rapporter plus d'Exp.

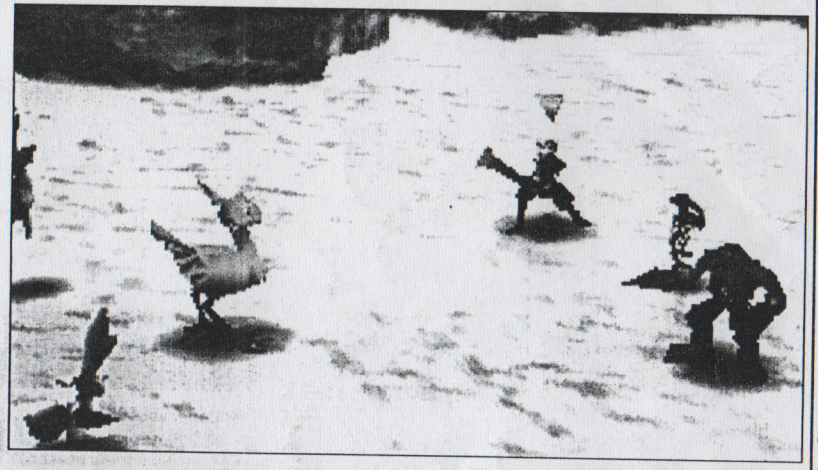


Vlakorados

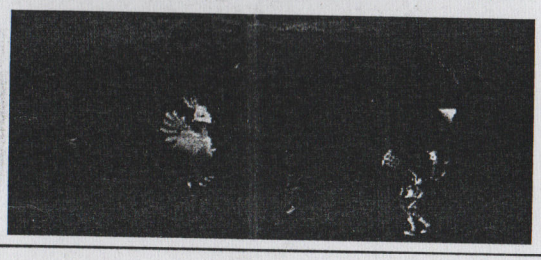
LA NOIX DE ZEIO

Gobelin

Quand aux Noix de Zeio, il faudra les voler aux Gobelins qui hantent la forêt de l'Ile de Gobelin, située au nord-est de la carte et accessible par avion. Il est possible également de récuperer la noix en battant le Gobelin. De même qu'il existe plusieurs types de Chocobos à l'état sauvage disséminés à travers le monde.

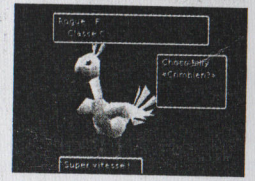


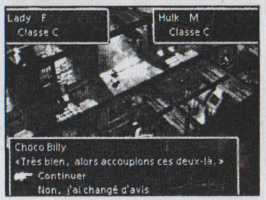
7 Les seuls qui doivent attirer votre attention sont les Grands et les Magnifiques, ces derniers étant bien plus performants que les Gentils. Les Grands sont facilement reconnaissables car toujours accompagnés par un ou deux Sauts (lapins blancs), de même les Magnifiques Chocobos de la Région de Mideel sont toujours entourés d'une ou deux Spirales, et ceux de la Région de Fusée Cité derrière deux Kyuvils ou devant deux Valrons . Je vous déconseille tout particulièrement les Chocobos de la prairie autour du Chocobo Ranch, il sont vraiment loin d'avoir la forme.
Un Chocobo est défini par trois paramètres : sa Résistance, son intelligence (qui détermine la façon dont il obéit à vos ordres), et sa vitesse. A sa naissance, chacun de ceux d'un poussin sont la moyenne de ceux de ses parents au moment de l'accouplement. Il est donc préférable que ces derniers soient au meilleur de leur forme. Pour cela vous devez les nourrir en sachant que chaque légume améliore une ou plusieurs caractéristiques.

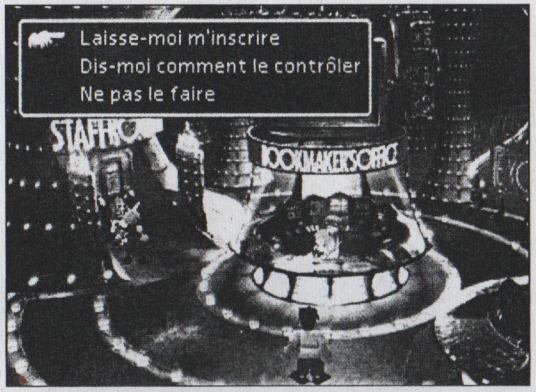


ATTRAPER UN CHOCOBO

Le Légume Sylkis, vendu par le Chocobo Sage à 5000 Gils, accroît considérablement tous les paramètres d'un Chocobo. Les légumes sont d'autant plus efficaces qu'ils sont donnés en grande quantité d'un seul coup. Pour ma part, j'en donne entre 20 et 30 d'un coup à chaque Chocobo. Ils atteignent ainsi tout de suite le maximum de leurs possibilités et deviennent rapidement des champions.

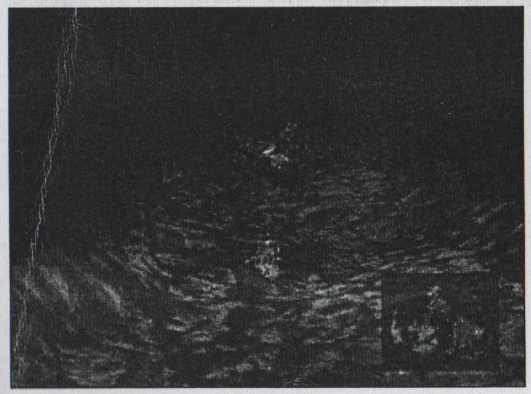






8 La probabilité d'obtenir un Chocobo de couleur reste malgré tout faible. Vous pouvez cependant l'améliorer en faisant participer vos Chocobos aux courses du Gold Saucer. Vous n'avez pas besoin de les y emmener, il suffit de parler à Ester au Chocobo Square.
A la naissance ou à l'état sauvage, les Chocobos sont de catégorie C. En Gagnant trois fois de suite une course de cette catégorie, un Chocobo accédera à la catégorie B. De la même manière il atteindra les catégories A et A+. Les Chocobos de cette dernière catégorie sont les plus intéressants pour la reproduction. Vous obtiendrez plus facilement le spécimen désiré en croisant deux d'entre eux. Quoi qu'il en soit, sauvegardez toujours avant chaque accouplement, vous pourrez ainsi recommencer si vous n'obtenez pas la bonne couleur. Rien ne vous empêche d'utiliser le même couple de Chocobos pour obtenir vos Chocobos Vert et Bleu. Vous devrez cependant attendre un bon moment entre chaque reproduction d'un même couple ou celle d'un nouveau-né. Profitez-en alors pour les faire courir ou bien allez collecter l'argent nécessaire à leur nourriture.

ATTRAPER UN CHOCOBO



Il existe d'ailleurs un endroit permettant de gagner facilement de l'argent : l'avion Shinra scratché au fond de l'océan et uniquement accessible par sous-marin. Les monstre qu'il renferme sont assez coriaces mais rapportent entre 900 et 3000 points d'expérience (Exp) et de 1000 et 5000 Gils.

Les grottes à Materia

9 Plus tôt vous commencerez votre élevage de Chocobo et plus rapidement vous pourrez accéder à de nouveaux lieux dont notamment les quatre Grottes à Materia. Chacune d'entre elles renferme une Materia très puissante mais nécessitant beaucoup d'AP, et donc de temps, pour atteindre leur niveau Maître. Néanmoins, les combats seront plus facile.

ATTRAPER UN CHOCOBO

Vous pourrez également accéder à la Forêt Ancienne près de Cosmo Canyon, avec un Chocobo Vert, Noir ou Or, avant même d'avoir terrassé la Dernière Arme. Vous y trouverez, entre autres, les Materias invoqué " Typoon " et commande " FurieMax ", le Supercoup ST (arme de Vincent), la Broche de fusil (arme de Rouge 13) ainsi qu'Apocalypse (épée de Clad), seule arme qui Triple les AP.

La Grotte à Materia de la Région d'Utai, accessible en chevauchant un Chocobo Vert, Noir ou Or, renferme la Materia commande « Mimer » (jaune) qui permet de répéter une attaque.

La Grotte à Materia de la Région de Mideel, accessible en chevauchant un Chocobo Bleu, Noir ou Or, renferme la Materia de soutien « Quadruple magie » (bleue).

La grotte à Materia de la Région de Corel Nord, accessible en chevauchant un Chocobo Noir ou Or, renferme la Materia indépendante " HP<->MP " (rose).

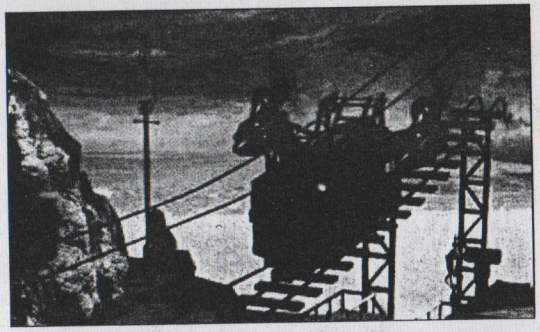
La grotte à Materia de l'Ile Ronde à l'extrême Nord-Est, accessible avec un Chocobo Or, renferme la Materia d'invocation la plus puissante de tout le jeu, « Chevaliers de la Table Ronde » (rouge) qui inflige près de 80 000 points à tous les ennemis à l'écran.

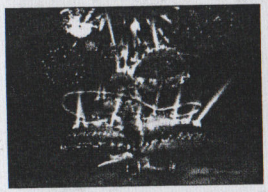
Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

Le Gold Saucer

EuroDisney revu et corrigé par Squaresoft avec ses charmantes hôtesses et son personnel déguisé en Chocobo, le Gold Saucer est plus qu'un simple divertissement où les joueurs peuvent venir se distraire et oublier quelques instants la fureur des combats. C'est également le seul endroit où vous pourrez récupérer certaines Materias et armes inédites.

1 La seule façon de s'y rendre est d'emprunter gratuitement le téléphérique à Corel Nord. Chaque visite vous coûtera par contre 3000 Gils, à moins de posséder le Ticket d'or en vente à l'entrée pour 30000 Gils ou à Wonder Square pour 300 GP, à vous de décider ! A l'intérieur du parc divisé en huit zones à thème, vous utilisez une monnaie spéciale appelée GP. Elle seule vous donnera accès aux attractions les plus importantes ainsi qu'à la sauvegarde à l'entrée du parc (5 GP). Soyez vigilants, un personnage apparaît une fois sur dix tout au fond à l'entrée du parc et se propose de vous vendre jusqu'à 100 GP à 100 Gils le GP.

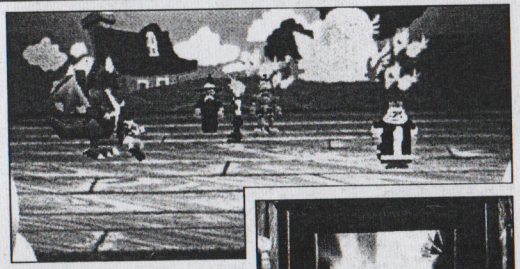


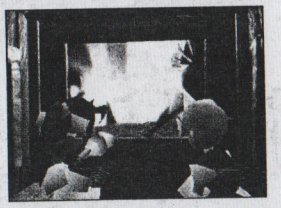


GHOST SQUARE

Vous trouverez dans l'Hôtel fantôme le Journal du Turtle's Paradise N°3. Vous pourrez également y passer la nuit pour le prix de 5 GP ou bien acheter avec des Gils des objets tout ce qu'il y a de plus banal dans son magasin d'éléments.

EVENT SQUARE ET ROUND SQUARE

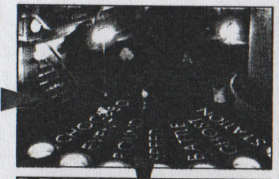


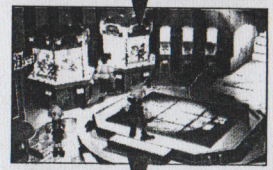


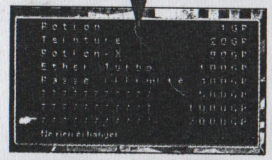
Vous n'aurez en fait l'occasion d'utiliser ces attractions qu'à un seul moment pendant tout le jeu, juste avant de partir pour le Temple des Anciens.

WONDER SQUARE

2 Une salle d'arcade où vous pouvez gagner des GP et même les échanger contre des objets auprès de l'hôtesse à l'entrée. Une fois que vous aurez obtenu les plus intéressants : les deux Materias inédites " Super Gil " (1000 GP) et " Super Exp " (2000 GP) qui se cachent derrière les deux dernières séries de points d'interrogation ainsi que le Ticket d'or (300 GP), économisez le reste de vos GP pour le Speed Square et le Battle Square.







Bras de fer Mega Sumo

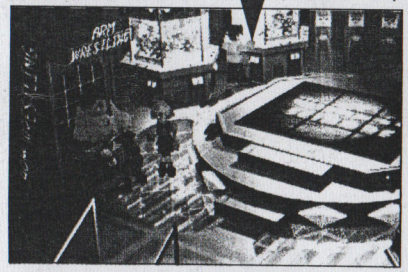
3 ■ *Prix : 100 Gils*
■ *Gains : 1 ou 2 GP*

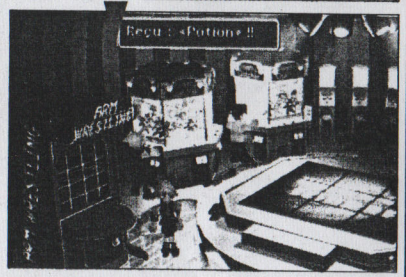
Battez votre adversaire au bras de fer en appuyant rapidement et de façon répétée sur le bouton Rond. Déjà facile, cela devient enfantin si votre paddle dispose de l'Auto-Fire. Chaque victoire sur le sumo rapporte 1 GP et 2 GP contre le lutteur.

Wonder Catcher

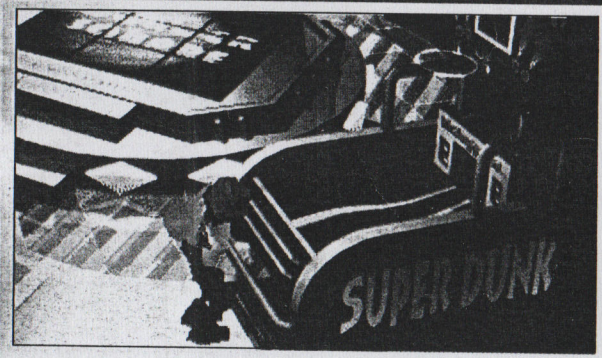
4 ■ *Prix : 100 Gils*
■ *Gains : variables*

Cet attrape-nigauds consistant à déplacer une pince pour ramasser des objets est à éviter à tout prix. Les gains les plus courants sont 1 GP, une Potion ou rien du tout. La probabilité d'obtenir 100 GP, un Mégalixir ou une Queue de phénix n'est que d'1%.





SUPER DUNK



Prix : 200 Gils
Gains : 1 GP par panier
Vous pouvez continuer tant que vous ne ratez aucun panier ou jusqu'à atteindre le maximum de 300 GP en une seule partie. Si vous parvenez à aligner dix paniers d'affilées, vous pouvez jouer le onzième à quitte ou double. Si malheureusement vous le manquez, la partie s'achève et ne vous rapporte qu'un GP.

☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

Crystal Fortune

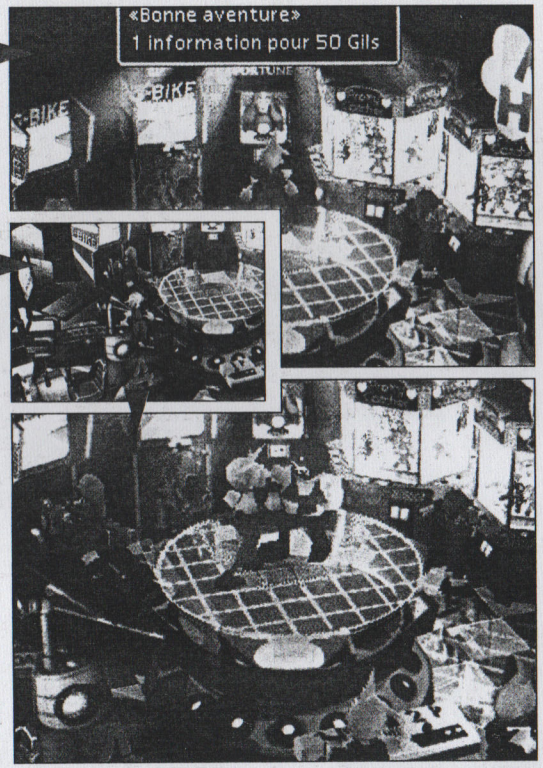
■ *Prix : 50 Gils*
■ *Gains : Aucun*

Pour 50 Gils découvrez ce que vous réserve l'avenir.

Combat 3D

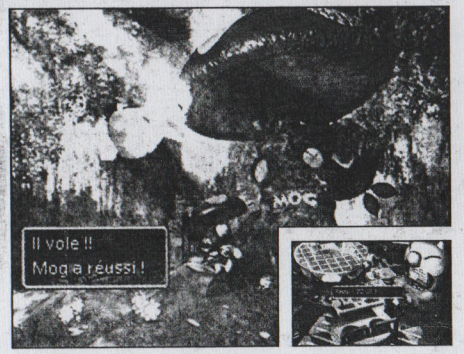
■ *Prix : 200 Gils*
■ *Gains : 1 à 30 GP*

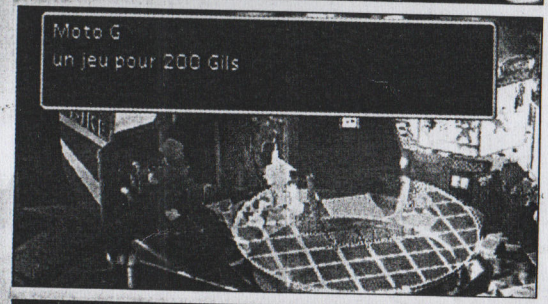
Ce jeu s'inspire de " pierre, papier, ciseaux ". Il faut atteindre son adversaire 10 fois pour pouvoir passer au suivant. Plus vous progressez et plus vos adversaires sont coriaces.
Les commandes :
Triangle : Coup Haut gagne contre un coup Bas, perd contre un coup Moyen et fait nul contre un coup Haut.
Carré : Coup Moyen gagne contre un coup Haut, perd contre un coup Bas et fait nul contre un coup Moyen.
Croix : Coup Bas gagne contre un coup Moyen, perd contre un coup Haut et fait nul contre un coup Bas.
C'est difficilement que vous gagnerez trois GP en arrivant au troisième combattant. Affronter le quatrième relève du miracle mais rapporte 30 GP.

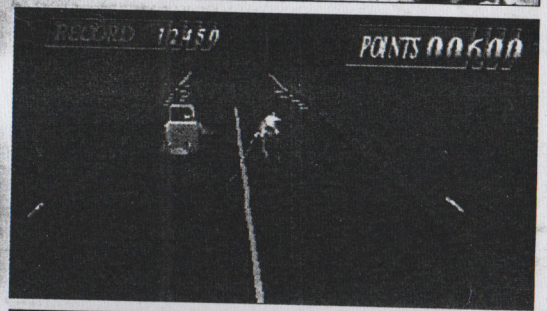


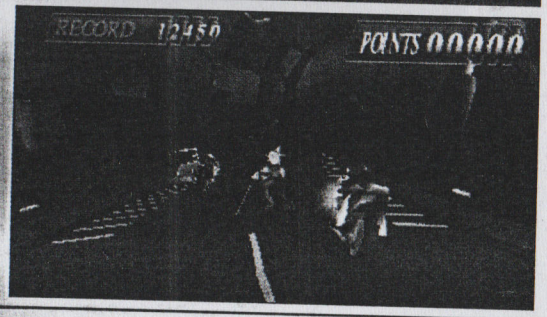
MOG HOUSE

Prix : 100 Gils.
Gain : 30 GP la première fois
Aidez Mr Mog à voler afin qu'il puisse conquérir les faveurs de sa bien-aimée. Vous devez, pour cela, le nourrir avec des noix de Kupo. Faites attention à ne pas trop lui en donner sinon il sera trop lourd pour s'envoler et s'écrasera lamentablement au sol. Pour savoir quand s'arrêter, observez bien ses réactions : tant que son ventre gronde, nourrissez-le et arrêtez dès que Mr Mog saute de joie. La première fois que vous réussissez ce jeu, parlez à la personne à côté de vous, elle vous remettra 30 GP. Hélas cela ne fonctionne que la première fois.









LES SIMULATEURS

Ils reprennent tous des phases d'action auxquelles vous avez été confrontés au cours du jeu. Une fois celles-ci vécues dans la réalité, et à cette condition seulement, vous pourrez venir retrouver ces sensation dans un simulateur. Ils gardent tous en mémoire vos scores, vous pouvez donc à tout moment tenter de les améliorer même après avoir achevé votre quête.

G-Bike

■ *Prix : 200 Gils*
■ *Gain : 2 GP ou 10 GP si plus de 10000 points*

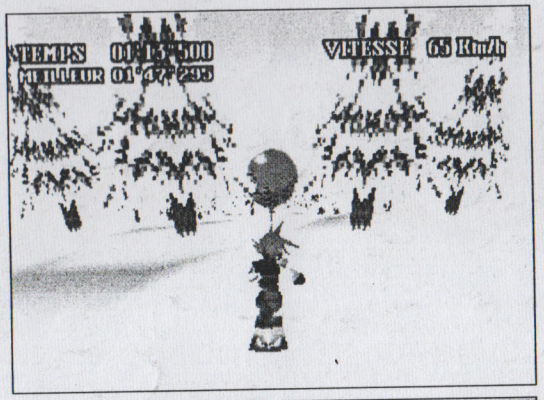
Moyen facile et amusant de se faire des GP, cette borne reprend la phase d'action dans laquelle vous deviez couvrir la fuite de vos amis du Bâtiment Shinra au guidon de la Hardy-DAYTONA. Chaque moto renversée rapporte 500 points, mais vous en perdez 50 à chaque fois que l'une d'entre elles ou vous-même touchez le camion. S'il suffit de foncer sur les motos rouges pour les déséquilibrer, il en est tout autrement pour les jaunes qui nécessitent des coups d'épée bien placés. Profitez du fait que les motos soient regroupées pour renverser celle de tête, elle entraînera ses petits camarades dans sa chute, tel des dominos. Attention cependant à ne pas employer cette technique devant le camion car si ce dernier venait à heurter les motos, vous perdriez bêtement de précieux points. Chaque partie vous rapporte au minimum 2 GP et même 10 GP si vous atteignez plus de 10000 points. Vous recevrez également une Source de rapidité lors de votre première partie.

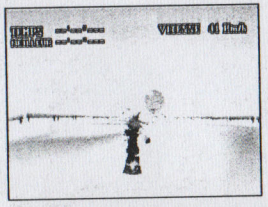
Snow Board

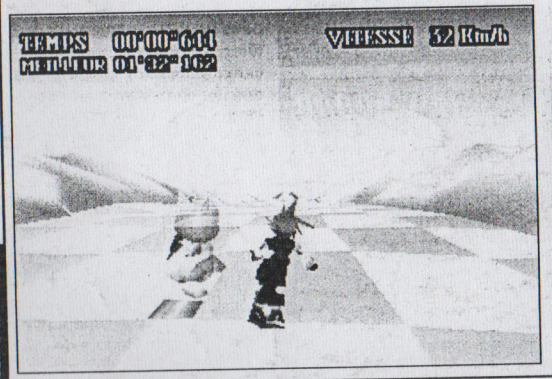
■ *Prix : 200 Gils*

■ *Gains : variables*

Pour 200 Gils, vous pouvez jouer indéfiniment tant que vous ne quittez pas la borne. Au départ seule la course A est disponible, il faudra y réaliser 70 points ou plus pour ouvrir la piste B et faire de même avec cette dernière pour obtenir la course C. Votre note sur 100 dépend à 30% du temps réalisé, à 30% de votre technique (sauts et nombre de chutes) et enfin à 40 % des points obtenus en récoltant les ballons (1 point par ballon rouge, 3 points pour un bleu et enfin 5 pour un vert). En terminant la course C avec 70 points ou plus, un ballon jaune apparaît près de la ligne de départ. Attrapez-le pour déclencher le mode Time Trial. Les pistes sont alors vidées de tous leurs obstacles et il s'agit de réaliser le meilleur temps. Pour vous aider, un Mog fantôme reproduit votre meilleure descente. En descendant sous les 1'05", un ballon blanc apparaît déclenchant le mode Turbo. Vous ne serez récompensé qu'en obtenant 90 points ou plus à chacune des courses : 30 GP et un Bit de sûreté pour la Course A, 100 GP et une Materia " Tout " pour la B et enfin 300 GP et un Bijou cristal pour la C. La maîtrise des virages avec L1 et R1 est alors primordiale.





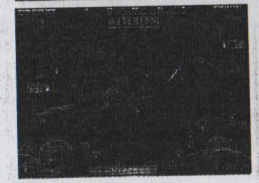


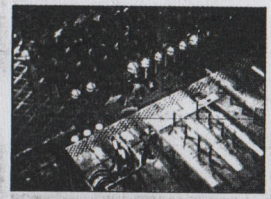
TORPEDO ATTACK

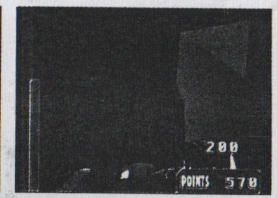
Prix : 200 Gils

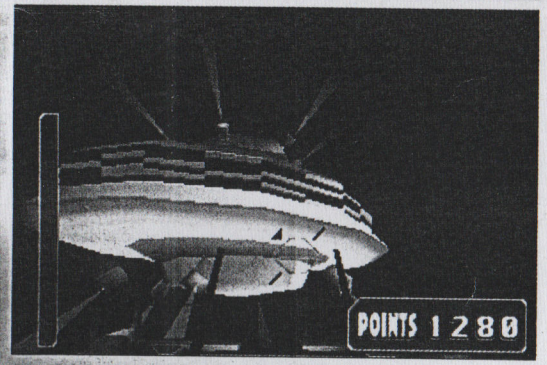
Gain : 20 GP par niveau uniquement la première fois.

Eliminez les sous-marins ennemis tout au long des cinq niveaux en évitant les mines et en vous aidant de la vue sonar (Touche R1).









PETITE ASTUCE

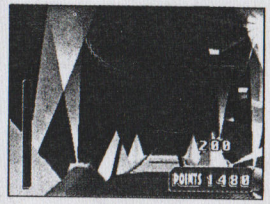
Il existe finalement un moyen d'obtenir jusqu'à 30000 points d'un coup en visant sans cesse l'hélice du dirigeable qui traverse l'écran dans la dernière partie du jeu. Hélas celui-ci est extrêmement rapide.

SPEED SQUARE

■ *Prix : 10 GP*

■ *Gains : Une arme inédite pour Aeris (CD 1) et Cid (CD 2 et 3)*

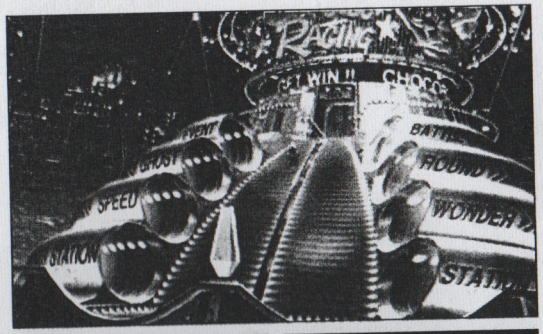
Mélange entre une montagne russe et un shoot'em up, ce jeu est très difficile. Vous remportez un prix, totalement inutile, en faisant plus de 3000 points : soldat 1/35, une réplique de Masamune la légendaire épée de Séphiroth... Par contre en réussissant plus de 5000 points vous obtenez une nouvelle arme pour Aeris : Parapluie, tant que vous serez dans le CD 1, ou une autre pour Cid dans les CD 2 et 3 : Écorcheur. Si ces armes ne sont pas des plus puissantes, c'est le seul moyen de compléter votre collection car elles n'existent nulle part ailleurs. Obtenir 5000 points signifie ne manquer pratiquement aucune cible. Certaines cibles cachées peuvent cependant vous aider à obtenir de précieux points supplémentaires : un rocher invisible se trouve au dessus des montagnes et rapporte 200 points. Chaque tir sur la roue à aube du bateau rapporte un point supplémentaire. La Soucoupe volante rapporte 1000 points. Lorsque le wagon retourne en gare, tirez sur la rangée de projos sur la droite. L'un d'entre eux peut être détruit et rapporte 200 points.

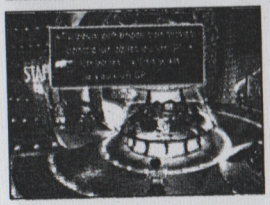


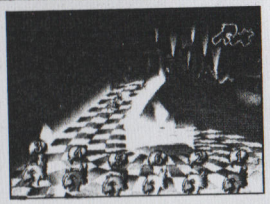
☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

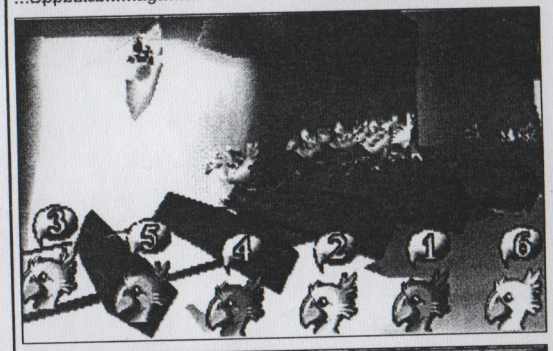
11 CHOCOBO SQUARE

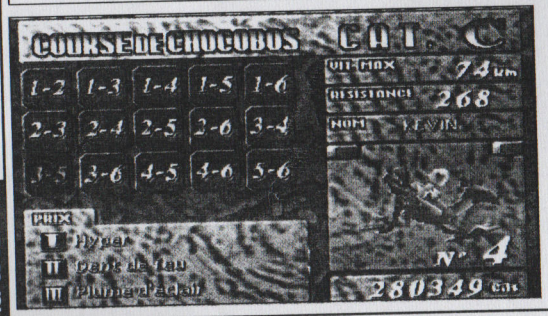
Vous pouvez parier dans des courses de Chocobos en devinant les deux premiers arrivés. Pour 100 Gils dans la catégorie A ou 200 Gils dans la catégorie B, vous pourrez choisir jusqu'à trois couples possibles. Si l'un d'entre eux est gagnant, vous recevez l'objet qui lui est associé ou son équivalent en GP. Ceci est un moyen assez simple pour gagner des GP, car certains des objets totalement inutiles tels que la Clochette de chat peuvent valoir jusqu'à 500 GP ! Il existe par contre parmi eux quatre Materias : " Attaque furtive " et " Repousse-ennemi " que vous ne trouvez qu'ici ainsi que " Contre-attaque " et " Opposition magie ".









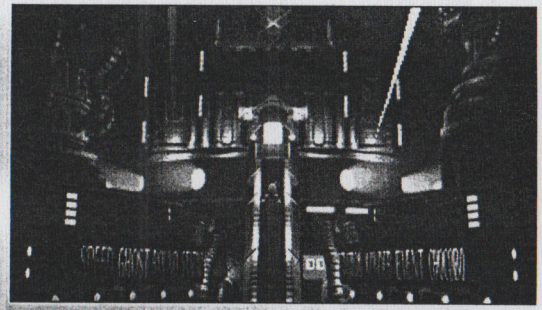


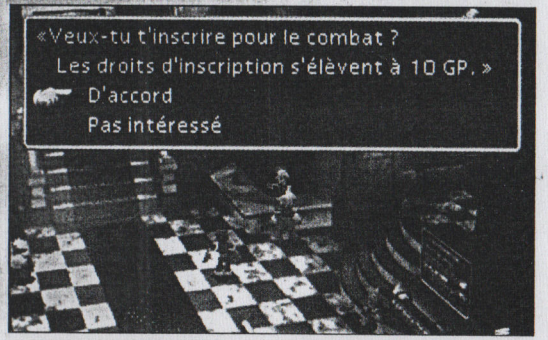
12

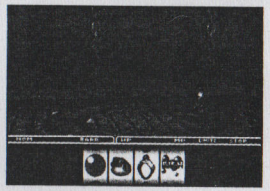
Participez aux courses en tant que jockey. L'inscription est gratuite et les gains restent les mêmes. Améliorez les performances de votre Chocobo et en gagnant des GP ou des Materias. En remportant trois fois de suite une course d'une classe vous pourrez accédez à la suivante. Les catégories sont : C, B, A et A +. Gagnez plus de cinq fois d'affilée une course de la classe A + et vous recevrez des Baskets, un Chocobracelet, une Montre précieuse, une Clochette de chat et la Materia " Contre-attaque ".

ENCORE PLUS FORT

Pour accroître la résistance de votre Chocobo pendant la course, maintenez les touches R1 et R2. Vous pouvez également passer du mode automatique au mode manuel en appuyant sur Select.







13 BATTLE SQUARE

■ ***Prix : 10 GP***

■ ***Gain : de l'inutile à l'indispensable***

Cette attraction invite, pour dix GP, un seul de vos personnages à la fois à participer à des duels. Il s'agit en fait d'une série de huit combats sans interruption dans lesquels vous affrontez un ou plusieurs adversaires simultanément choisis au hasard. Comme si cela ne suffisait pas, à chaque combat à partir du second, vous devrez tirer à la roulette un handicap (Arme, armure ou accessoire cassé, tous ou un seul type de Materias désactivé, Points de vie et/ou de magie divisés par deux, etc.). C'est d'eux que dépendra le nombre de points que vous remporterez à la fin du duel. Et bien sûr, plus le handicap est important et plus le nombre de points empochés est élevé. Entre chaque combat, le nombre de points accumulés lors du duel en cours s'affiche et vous pouvez donc décider de vous arrêter à tout moment en empochant la somme indiquée. Cependant, si vous mourrez pendant un combat ou fuyez (en maintenant L1 et R1), vous perdez tous les points de ce duel.

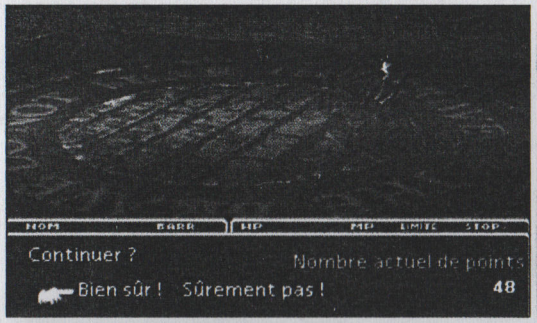
LA RÉCOMPENSE

Vous pouvez échanger les points de combat ainsi cumulés contre des objets plus ou moins intéressants. Mais faites attention car une fois sorti de l'accueil du Battle Square, vous perdez tous ces points. Avant de commencer, il est donc préférable d'avoir un bon stock de GP. Les récompenses sont légèrement différentes suivant que vous soyez dans le CD 1 ou les CD 2 et 3.

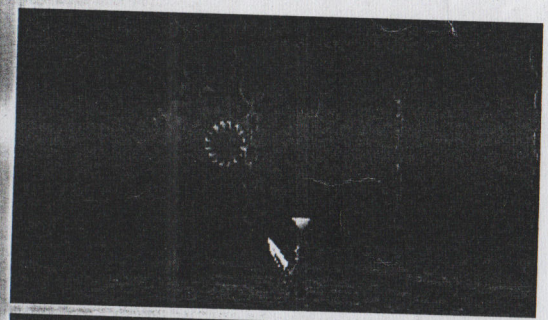
14 Malgré cela les plus intéressants sont toujours là et nécessitent même moins de points dans les deux dernier CD :

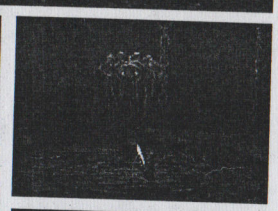
- ***Materia " Appât-ennemi " pour 250 points,***
- ***Materia " Prevention " pour 1000 points,***
- ***Materia " Super vitesse " pour 4000 points,***
- ***Materia " Invocation-W " pour 64000 points,***
- ***Omnislash, le manuel de la dernière Limite de Clad pour 32000 points.***

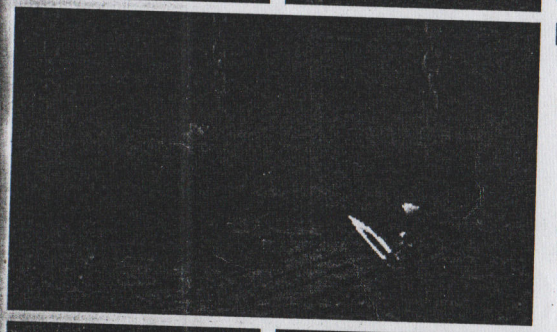
Personnellement et compte tenu de la difficulté des combats, je vous recommande de ne vous y mettre qu'après avoir élevé vos Chocobos. A ce moment là vous aurez déjà accumulé avec les courses du Chocobo Square un nombre suffisant de GP pour participer aux duels. De plus, vous pourrez récupérer la Materia commande " Mimer " et même celle invoquée " Chevaliers de la Table Ronde ".



15 Equipé de telles Materias ainsi que d'un Ruban (pour vous protéger des les états anormaux) d'une Materia " Restaurer " et d'autant de Materias " MP Plus et " HP Plus " nécessaires pour atteindre 9999 HP et 999 MP, ces combats vous paraîtront une promenade de santé. Il suffit de lancer " Chevaliers de la Table Ronde " pour le premier combat et de le répéter gratuitement avec " Mimer " pour les suivants (évitez alors les Materias de contre attaque qui fausseraient l'action de la commande Mimer). Si de plus vous liez les Materias " Absorption HP " et " Chevaliers de la Table Ronde " vous pourrez à chaque fois récupérer vos HP perdus lors du combat.







16 Une fois la Materia commande " Invocation-W ", la Dernière arme et Omnislash en votre possession, équipez-en Clad en plus de l'équipement précédemment recommandé et commencez un nouveau duel. Vous aurez alors le choix entre un duel normal et un duel spécial. Ce dernier comporte toujours la même séquence d'ennemis, dont certains sont même d'anciens Boss. Si vous allez jusqu'au bout de ce duel vous gagnerez, en plus des points de victoire habituels, la Materia " Attaque Finale " extrêmement utile. En effet, liée avec la Materia d'invocation " Phénix " ou la Materia magie " Ranimer ", elle vous rendra quasiment immortel. Par la suite vous pourrez recommencer ce duel spécial mais les récompenses seront des objets totalement inutiles tels que l'autographe de Dio ou son journal intime.

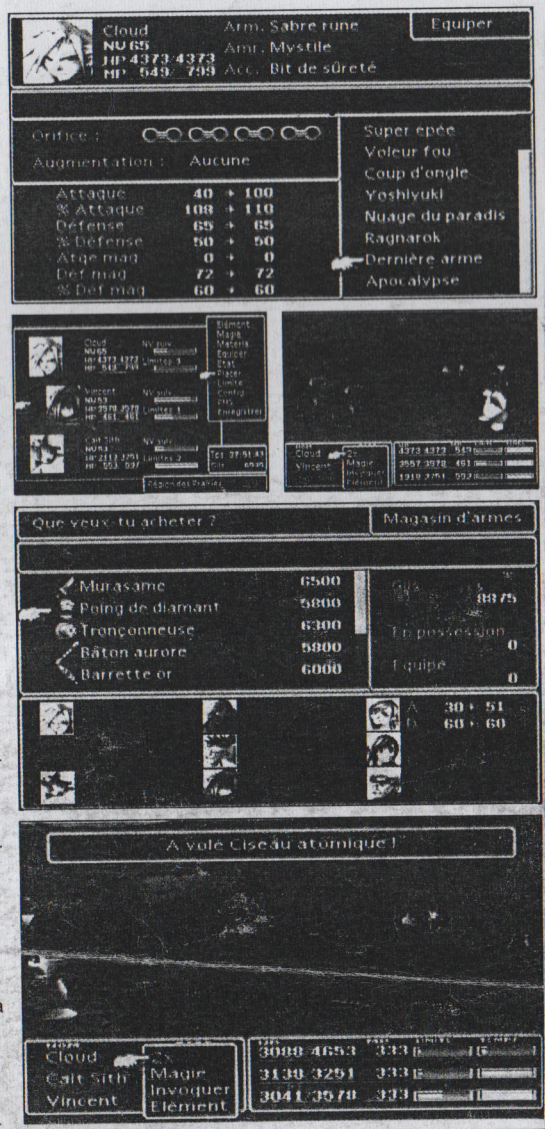
NOTA BENE

Une dernière remarque concernant ces duels, vous n'y gagnez aucun point d'expérience (Exp) ou AP et ne pouvez pas y apprendre les talents des ennemis que vous combattez. A la fin de chaque duel, votre personnage récupère tout ses HP et MP mais pas les objets éventuellement utilisés pendant les combats (Super potion, Antidote, etc.). Une fois que vous avez atteint le maximum de 65000 points de combats, achetez quelques objets avant de continuer les duels, sinon les points gagnés en trop seront perdus. Pendant que vous y êtes, vous pouvez visiter le musée personnel de Dio dans la salle à droite de l'accueil.

A chacun son arme

Un personnage équipé d'une arme de corps à corps occasionne moins de dégâts lorsqu'il est placé en seconde ligne. Même en première ligne, ses attaques seront réduites face à des ennemis en dernière ligne (la Materia " Longue portée " corrige ces défauts). Au contraire, les armes à longue portée demeurent aussi meurtrières quel que soit le placement de leurs utilisateurs.

Au moment d'armer un personnage, il faut prendre en compte plusieurs paramètres : la puissance de l'arme, le nombre de Materias qu'elle peut porter et celui d'orifices liés. Le facteur de croissance des AP des Materias (x0,x1,x2 ou x3) est aussi très important puisque de lui dépend la vitesse à laquelle les Materias installées atteindront leur niveau Maître et se reproduiront. L'arme ultime de chaque personnage, exceptée celle d'Aeris, possède quatre couples d'orifices mais ne fait plus progresser les Materias installées. Une fois le Hautvent en votre possession, retournez aux magasins d'armes de Costa del Sol et Fusée Cité pour découvrir leurs nouveaux stocks. Tout collectionneur qui se respecte visitera ceux de Junon (et le magasin d'éléments reconverti dans la vente d'armes) afin d'y acheter les armes qu'il aurait oublié au cours du premier CD. Avec la Materia " Voler ", vous pourrez dérober des armes ou armures à certains monstres bien avant de les trouver en magasin, économisant en plus quelques Gils.



CLAD STRIFE – EPÉE

Les armes de Clad sont toutes de corps à corps.
** Le premier chiffre correspond aux orifices liés et le second aux orifices indépendants.*

Arme	Attaque	%Attaque	Magie	Orifice*	AP	Achat	Vente
1 - Epée Broyante *Arme d'origine*	18	96	+2	2/0	x1	-	-
2 - Sabre Mythril *Acheté : Kalm, Junon*	23	98	+4	2/1	x1	1000	500
3 - Bord-dur *Acheté : à Junon, Gongaga - Volé : Soldat 3ème (Bâtiment Shinra à Midgar)*	32	98	+6	2/2	x1	1500	750
4 - Voleur Fou *Acheté : Corel Nord - Gagné : Junon, faire 100 points ou plus lors de l'inspection de Rufus*	36	100	+7	0/3	x2	2200	1100
5 - Bord de papillon *Acheté : Canyon Cosmo*	39	100	+8	4/0	x1	2800	1400
6 - Sabre rune *Acheté : Junon - Trouvé : Mt. Nibel*	40	108	+9	0/4	x2	3800	1900
7 - Yoshiyuki *Trouvé : Fusée Cité (parler plusieurs fois avec le petit vieux immobile devant le magasin d'éléments) - La puissance d'attaque de cette arme, double ou triple si, un ou deux membres de votre équipe meurent*	56	100	+9	0/2	x1	-	2100
8 - Murasame *Acheté : Utai*	51	100	+12	4/1	x1	6500	3250
9 - Organix *Acheté : Auberge du Glaçon*	62	103	+15	4/2	x1	12000	6000
10 - Coup d'ongle *Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Temple des Anciens (au fond de la salle de l'horloge)*	70	100	+0	0/0	x0	2800	1400
11 - Super Epée *Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Falaise de Gaea*	43	107	+16	8/0	x1	12000	6000
12 - Epée cristal *Acheté : Mid*	76	105	+19	6/0	x1	18000	9000
13 - Apocalypse *Trouvé : Forêt Ancienne - (Esprit +16) - Le puissance d'attaque de cette arme, double ou triple si respectivement un ou deux membres de votre équipe meurent.*	88	110	+43	0/3	x3	-	1
14 - Nuage du paradis *Trouvé : dans l'avion coulé (nécessite le sous-marin)*	93	100	+31	0/6	x1	-	1
15 - Ragnarok *Gagné : Boss Proud Clad combattu à Midgar (CD 2) avant d'atteindre Hojo - (Esprit +35)*	97	105	+43	6/0	x1	-	1
16 - Dernière arme *Gagné : Boss Dernière Arme (combattu au dessus de Canyon Cosmo) - (Esprit +24). Cette arme est d'autant plus puissante que le nombre courant de HP de Clad est élevé.*	100	110	+51	8/0	x0	-	1

BARRET WALLACE - ARMES LOURDES

Les armes de Barret, à l'exception de celles spécifiées dans le tableau, sont à longue portée. Trouver l'arme ultime : Manuscrit absent. Après le parachutage sur Midgar (CD 2), au moment de monter les marches vers le Canon, il faut que Barret soit dans votre équipe si vous voulez que le coffre contenant cette arme apparaisse.

Arme	Attaque	%Attaque	Magie	Orifice*	AP	Achat	Vente
1 - Fusil automatique	14	97	+0	0/1	x1	-	-
Arme d'origine							
2 - Fusil d'attaque	17	98	+1	2/0	x1	350	175
Acheté : Midgar Secteur 7, Wall Market - Gagné : Boss Scorpion gardien (Midgar Réacteur 1)							
3 - Ciseau atomique	32	99	+4	2/2	x1	1400	700
Acheté : Junon, Gongaga - Volé : Sweeper personnalisé (Région de Midgar) - Arme de corps à corps							
4 - Boulet canon	23	98	+2	2/1	x1	950	475
Acheté : Kalm, Junon (CD 1) - Arme de corps à corps							
5 - Mitrailleuse W	30	100	+3	0/3	x2	2000	1000
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : dans un coffre sur les rails à Mt. Corel - Volé : Machine de la mort (Tunnel vers le Réacteur sous-marin)							
6 - Volcan lourd	39	100	+8	4/0	x1	2700	1350
Acheté : Canyon Cosmo							
7 - Lanceur ennemi	35	100	+7	2/3	x1	3300	1650
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Manoir Shinra à Nibelheim							
8 - Bras vis	37	97	+0	0/4	x2	3300	1650
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Fusée Cité (dans un coffre de la maison de Cid) - (Coup critique +3) - Arme de corps à corps							
9 - Tronçonneuse	52	100	+10	4/1	x1	6300	3150
Acheté : Utai - Arme de corps à corps							
10 - Punch foudroyant	62	110	+0	0/0	x0	3200	1600
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Temple des Anciens - (Coup critique +4) - Arme de corps à corps							
11 - Microlaser	63	101	+13	4/2	x1	12000	6000
Acheté : Auberge du Glaçon							
12 - Bazooka solide	61	100	+15	8/0	x1	16000	8000
Acheté : Costa del Sol (CD 2 et 3)							
13 - A.M Canon	77	103	+16	6/0	x1	18000	9000
Acheté : Mideel							
14 - Rayon maxi	97	98	+30	6/0	x1	-	1
Trouvé : Midgar Secteur 8 (CD 2)							
15 - Bunker	90	80	+0	6/0	x0	-	1
Trouvé : Bâtiment Shinra à Midgar (CD 2) - (Coup critique +3) - Arme de corps à corps							
16 - Manuscrit absent	98	108	+49	8/0	x0	-	1
Trouvé : Midgar (CD 2) - Cette arme est d'autant plus puissante que le nombre total d'AP des Materias installées est élevé. Il vaut donc mieux y installer des Materias de niveau Maître.							

LIFA LOCKHEART - GANT

Trouver l'arme ultime : Pendant les CD 2 ou 3, il faut creuser au Village des ossements pour retrouver la clé du Secteur 5. Vous pourrez vous rendre à Midgar, au magasin d'éléments de Wall Market sans que la mitrailleuse ne vous canarde.

Arme	Attaque	%Attaque	Magie	Orifice*	AP	Achat	Vente
1 - Gant de cuir	13	99	+0	0/1	x1	-	60
Arme d'origine - (Coup critique +2)							
2 - Poing métallique	18	102	+1	2/0	x1	320	160
Acheté : Wall Market - (Coup critique +2)							
3 - Griffe Mythril	24	106	+3	2/1	x1	750	375
Acheté : Kalm, Junon (CD 1) - (Coup critique +2)							
4 - Moteur	27	106	+6	0/3	x2	-	900
Trouvé : Costa del Sol dans le sous-sol de la Villa Shinra							
5 - Gant majestueux	31	110	+6	2/2	x1	1200	600
Acheté : Junon, Gongaga - Volé : Madouge (Mine de Mythril) - (Coup critique +2)							
6 - Canine de tigre	38	110	+8	4/0	x1	2500	1250
Acheté : Canyon Cosmo - (Coup critique +2)							
7 - Poing de platine	30	108	+7	0/4	x2	2700	1350
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Remis par un homme en noir dans la maison de Tifa							
8 - Arme de pouvoir	28	106	+7	0/4	x2	4200	2100
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Mt. Nibel - La puissance des attaques double lorsque Tifa est sous l'emprise d'un sort de mort tel que Peine de mort							
9 - Poing de diamant	51	112	+10	4/1	x1	5800	2900
Acheté : Utai - (Coup critique +2)							
10 - Gant de travail	68	114	+3	0/0	x0	2200	1100
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Temple des Anciens - (Coup critique +2)							
11 - Griffe de dragon	62	114	+13	4/2	x1	10000	5000
Acheté : Auberge du Glaçon - (Coup critique +2)							
12 - Poing de Kaiser	44	110	+13	2/6	x1	15000	7500
Acheté : Junon - Trouvé : Labyrinthe Tornade - (Coup critique +1)							
13 - Gant cristal	75	115	+16	6/0	x1	16000	8000
Acheté : Mideel - (Coup critique +2)							
14 - Main divine	86	255	+34	4/0	x1	-	1
Gagné : Boss protégeant le Réacteur sous-marin - (Coup critique +2) - Les attaques de cette arme ne ratent jamais							
15 - Poing maître	38	108	+0	0/6	x1	-	1
Trouvé : Bâtiment Shinra (CD 2) - La puissance d'attaque augmente de 38 à chaque état anormal dont Tifa est victime							
16 - Super cœur	99	112	+38	8/0	x0	-	1
Trouvé : Wall Market (CD 2 ou 3) - Cette arme est d'autant plus puissante que la jauge de Limite de Tifa est pleine.							

Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

AERIS GAINSBOROUGH - BÂTON

Toutes les armes qui figuent sur ce tableau sont des armes de corps à corps. Malgré la puissance relative de ses armes, Aeris est beaucoup plus à l'aise avec la magie. Les joueurs lui préféreront cette qualité lors des combats.

Arme	Attaque	%Attaque	Magie	Orifice*	AP	Achat	Vente
1 - Bâton de garde	12	99	+2	0/1	x1	-	70
Arme d'origine - (Esprit +4, Vitalité +1)							
2 - Bâton de Mythril	16	100	+3	2/0	x1	370	185
Acheté : Wall Market							
3 - Bâton de frappe	32	100	+7	2/2	x1	1300	650
Acheté : Junon, Gongaga - Volé : Hydre (Désert autour du Gold Saucer), Eligor (Cimetière des trains à Midgar) - (Coup critique +2)							
4 - Bâton métallique	22	100	+4	2/1	x1	800	400
Acheté : Kalm, Junon (CD 2 et 3)							
5 - Bâton magicien	28	100	+6	0/3	x2	1800	900
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : A gauche lors de la chute des rails au Mt. Corel							
6 - Parapluie	58	118	+10	0/0	x0	-	2100
Gagné : Obtenir 5000 points ou plus au Speed Square du Gold Saucer (CD 1) - (Vitalité +20, Coup critique +5)							
7 - Conte de fées	37	103	+8	0/7	x1	2500	1250
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Gagné : Combat contre Reno à Gongaga							
8 - Bâton prisme	40	105	+10	4/0	x1	2600	1300
Acheté : Canyon Cosmo							
9 - Bâton sage	33	100	+7	0/4	x2	3200	1600
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Gagné : Feu de l'esprit, Boss de la Grotte Gi							
10 - Bâton aurore	51	110	+14	4/1	x1	5800	2900
Acheté : Utai							
11 - Garde de princesse	52	111	+22	6/1	x1	-	3750
Trouvé : Temple des Anciens - (Esprit +20, Vitalité +12) - La puissance d'attaque de cette arme, double ou triple si respectivement un ou deux membres de votre équipe meurent.							

ROUGE 13 (NANAKI) - BROCHES

Corne béhémoth : A votre arrivée au Bâtiment Shinra, récupérez l'Elixir dans les escaliers de secours. Lorsque vous y retournerez, pendant le CD 2, celui-ci sera remplacé par la Corne béhémoth. Lune limitée : une fois Bugenhagen de retour de la Capitale perdue (CD 3), allez le voir à Canyon Cosmo avec Rouge 13. Il lui remettra cette arme.

Arme	Attaque	%Attaque	Magie	Orifice*	AP	Achat	Vente
1 - Broche Mythril	24	100	+6	2/1	x1	800	400
Arme d'origine - Acheté : Junon (CD 1)							
2 - Peigne magique	37	100	+4	0/3	x2	2000	1000
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Gagné : Récompense lors de la première bataille de Fort Condor							
3 - Broche diamant	33	102	+8	2/2	x1	1300	650
Acheté : Junon, Gongaga - Volé : Bagnadrana (Mt. Corel)							
4 - Barrette argent	40	110	+10	4/0	x1	2500	-
Acheté : Canyon Cosmo							
5 - Peigne séraphin	68	110	+4	0/4	x1	-	-
Trouvé : Grotte Gi sous Canyon Cosmo - Souvenir de Seto le père de Rouge 13							
6 - Barrette Plus	39	104	+12	0/4	x2	3500	1750
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Mt. Nibel							
7 - Barrette or	50	104	+13	4/1	x1	6000	3000
Acheté : Utai							
8 - Epingle cheveux	57	120	+15	0/0	x0	6000	3000
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Utai - (Coup critique +5) - Arme à longue portée							
9 - Broche Adaman	60	106	+15	4/2	x1	11000	5500
Acheté : Auberge du Glaçon							
10 - Broche	58	108	+22	0/8	x1	14000	7000
Acheté : Costa del Sol (CD 2 et 3)							
11 - Peigne cristal	76	108	+20	6/0	x1	17000	8500
Acheté : Mideel							
12 - Broche de fusil	87	100	+55	6/0	x1	-	1
Trouvé : Forêt Ancienne							
13 - Corne béhémoth	91	75	+26	0/6	x1	-	1
Trouvé : escalier de secours du Bâtiment Shinra à Midgar (CD 2) - (Esprit +18, Vitalité +35)							
14 - Lune limitée	93	114	+31	8/0	x0	-	1
Trouvé : Canyon Cosmo (CD 3) - Cette arme est d'autant plus puissante que le nombre courant de MP de Rouge 13 est élevé.							

☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

CAIT SITH - MAGAPHONES

Trouver l'arme ultime : Cri HP. Elle se trouve dès le premier CD dans l'un des vestiaires à l'étage 64 du Bâtiment Shinra à Midgar. Cependant vous ne pouvez la prendre que lors de votre parachutage sur Midgar (CD 2)

Arme	Attaque	%Attaque	Magie	Orifice*	AP	Achat	Vente
1 - Mphone jaune	36	100	+8	2/2	x1	500	250
Arme d'origine - Acheté : Junon (CD 2 et 3)							
2 - Mphone blanc	35	102	+8	0/3	x2	2300	1150
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : dans l'une des maisons de Gongaga							
3 - Mphone vert	41	100	+9	4/0	x1	2400	1200
Acheté : Canyon Cosmo							
4 - Mphone noir	31	104	+10	0/4	x2	2800	1400
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Grotte Gi sous Canyon Cosmo							
5 - Mphone argent	28	106	+14	0/8	x1	3300	1650
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Manoir Shinra à Nibelheim							
6 - Mphone bleu	48	100	+10	4/1	x1	5500	2750
Acheté : Utai							
7 - Conque	68	118	+2	0/0	x0	3000	1500
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Temple des Anciens - (Coup critique +4)							
8 - Mphone Rouge	60	100	+15	4/2	x1	11000	5500
Acheté : Auberge du Glaçon							
9 - Mphone or	58	103	+28	8/0	x1	15000	7500
Acheté : Costa del Sol (CD 2 et 3)							
10 - Mphone cristal	74	100	+20	6/0	x1	18000	9000
Acheté : Mideel							
11 - Bugle de combat	95	95	+0	6/0	x0	-	1
Trouvé : Réacteur sous-marin - (Coup critique +2)							
12 - Tél. d'étoiles	88	102	+31	8/0	x1	-	1
Trouvé : Midgar secteur 8 (CD 2) - (Vitalité +30)							
13 - Cri HP	95	110	+44	8/0	x0	-	1
Trouvé : Bâtiment Shinra à Midgar (CD 2) - Cette arme est d'autant plus puissante que le nombre courant de HP de Cait Sith est élevé							

CID HIGHWIND - LANCE

Toutes les armes de Cid sont des armes de corps à corps.Trouver l'arme ultime : Evangile de Venus. Après que la fusée aie décollé de Fusée Cité, revenez parler plusieurs fois au petit vieux qui se tient devant le magasin d'éléments (le même qui a donné Yoshiyuki à clad) pour qu'il vous remette cette arme.

Arme	Attaque	%Attaque	Magie	Orifice*	AP	Achat	Vente
1 - Lance	44	97	+8	2/2	x1	1200	600
Arme d'origine - Acheté : Junon (CD 2 et 3)							
2 - Lance-taillade	56	98	+10	4/1	x1	6500	3250
Acheté : Utai							
3 - Lance dragon	66	100	+7	0/8	x1	6200	3100
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Grotte de la statue de Da-Chao à Utai							
4 - Trident	60	105	+12	0/6	x1	7500	3750
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Temple des Anciens							
5 - Mop	68	118	+3	0/0	x0	3200	1600
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Village des ossements en creusant à la recherche d'un trésor intéressant (CD 1) - (Coup critique +5)							
6 - Vipère hallebarde	58	102	+13	0/4	x2	7000	3500
Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Val de Corral après la Capitale perdue							
7 - Hâche maîtresse	64	99	+15	4/2	x1	13000	6500
Acheté : Auberge du Glaçon							
8 - Javelot	62	104	+12	4/1	x2	-	3750
Trouvé : Falaise de Gaea							
9 - Partisan	78	100	+17	6/0	x1	19000	9500
Acheté : Mideel							
10 - Cimeterre	86	102	+20	2/0	x3	-	1
Trouvé : Réacteur sous-marin							
11 - Écorcheur	100	100	+20	0/6	x1	-	7500
Gagné : faire plus de 5000 points au Speed Square du Gold Saucer (CD 2 ou 3)							
12 - Lance spirituelle	92	112	+43	4/0	x1	-	1
Trouvé : avion coulé (nécessite le sous-marin) - (Esprit +20)							
13 - Lance croissance	78	102	+31	6/0	x1	-	8000
Trouvé : Bâtiment Shinra à Midgar (CD 2)							
14 - Evangile de Vénus	97	103	+42	8/0	x0	-	1
Trouvé : Fusée Cité - Cette arme est d'autant plus puissante que le nombre courant de MP de Cid est élevé							

TOP CD Consoles
Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.
TOP CD Consoles

YOUFIE KISARAGI - SHURIKEN

Toutes les armes de Youfie sont à longue portée.

Arme	Attaque	%Attaque	Magie	Orifice*	AP	Achat	Vente
1 - Shuriken 4-points *Arme d'origine*	23	100	+6	2/1	x1	-	300
2 - Boomerang *Acheté : Junon, Gongaga - Volé : Formule (Région de Junon)*	30	101	+7	2/2	x1	1400	700
3 - Tailleur de vent *Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : dans le Cargo en direction de Costa del Sol*	30	103	+7	0/3	x2	2000	1000
4 - Feu d'artifice *Acheté : Canyon Cosmo*	37	104	+9	4/0	x1	2600	1300
5 - Vipère jumelle *Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Manoir Shinra à Nibelheim*	36	108	+8	0/4	x2	3200	1600
6 - Anneau rasoir *Acheté : Utai*	49	105	+12	4/1	x1	6000	3000
7 - Shuriken magique *Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Utai - (Vitesse +10, Coup critique +2)*	64	113	+0	0/3	x1	6000	3000
8 - Regard d'aigle *Acheté : Auberge du Glaçon*	61	107	+14	4/2	x1	12000	6000
9 - Superballe *Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Gagné : Récompense de la quatrième bataille de Fort Condor - (Coup critique +4)*	68	120	+10	0/0	x0	3000	1500
10 - Spiral de Shuriken *Acheté : Costa del Sol (CD 2 et 3) - (Coup critique +2)*	68	110	+18	2/6	x1	14000	7000
11 - Croix cristal *Acheté : Mideel*	74	110	+18	6/0	x1	18000	9000
12 - Soleil levant *Volé : Boss Arme Diamant qui attaque Midgar (CD 2)*	68	108	+16	4/0	x2	-	1
13 - Oritsuru *Trouvé : Grotte de la statue de Da-Chao (une fois que vous avez les Ecailles-Léviathan pour éteindre les flammes)*	90	116	+38	4/4	x1	-	1
14 - Conformiste *Trouvé : avion coulé (nécessite le sous-marin) - Plus l'ennemi est d'un niveau supérieur à Youfie et plus cette arme fait des ravages*	96	112	+42	8/0	x0	-	1

VINCENT VALENTINE

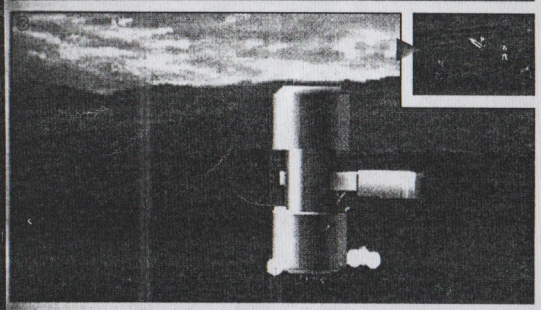
Les armes de Vincent sont à longue portée. Peine de mort : avec le sous-marin, faites surface dans le lac avec une chute d'eau. Placez Vincent dans votre équipe et traversez la cascade. Ressortez puis allez vaquer à d'autres occupations avant de revenir. Vous y trouverez alors l'arme ainsi que la dernière Limite de Vincent.

Arme	Attaque	%Attaque	Magie	Orifice*	AP	Achat	Vente
1 - Mercure *Arme d'origine*	38	110	+10	2/2	x1	1000	500
2 - Pacificateur *Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : dans l'une des maisons de Kalm*	38	118	+8	2/1	x2	3500	1750
3 - CR d'embuscade *Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Mt. Nibel - Les attaques de cette arme ne ratent jamais*	42	255	+7	4/0	x1	3300	1650
4 - Fusil chasse *Acheté : Fusée Cité (CD 1)*	48	112	+12	4/0	x1	3100	1550
5 - PetitTonneau *Acheté : Utai*	51	118	+14	4/1	x1	6400	3200
6 - Fusil argent *Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Temple des Anciens - (Coup critique +4)*	62	120	+8	0/0	x0	3000	1500
7 - Cordage *Acheté : Junon (CD 2 et 3) - Trouvé : Village des ossements en creusant à la recherche d'un trésor intéressant (CD 1)*	48	124	+18	4/0	x2	6800	3400
8 - Lariat *Acheté : Auberge du Glaçon*	64	120	+16	4/2	x1	18000	9000
9 - Long tonneau R *Acheté : Costa del Sol (CD 2 et 3) - Les attaques de cette arme ne ratent jamais*	66	255	+14	8/0	x1	13000	6500
10 - Winchester *Acheté : Mideel*	73	120	+18	6/0	x1	18000	9000
11 - Supercoup ST *Trouvé : Forêt Ancienne*	97	120	+52	6/0	x0	-	1
12 - Outsider *Trouvé : avion coulé (nécessite les sous-marin) - Augmente les pouvoirs magiques*	80	120	+48	4/4	x1	-	1
13 - Peine de mort *Trouvé : Grotte de Lucrécia derrière la chute d'eau - La puissance de l'arme augmente avec le nombre d'ennemis tués par Vincent*	99	115	+34	8/0	x0	-	1

Talents de l'ennemi

A l'instar du sixième épisode de la saga Final Fantasy, vous pouvez vous approprier les pouvoirs de certains de vos ennemis. Mais si jusqu'à présent seul un personnage dans l'équipe possédait ce don, maintenant n'importe lequel d'entre eux peut l'utiliser.

Il suffit pour cela qu'il aie installé sur son arme ou son armure la Materia commande " Talent de l'ennemi ". Contrairement aux autres Materias, celle-ci n'utilise pas les AP pour monter de niveau et n'a pas de niveau Maître ni ne se reproduit. Elle possède par contre 24 étoiles correspondant chacune à un talent ennemi que vous pouvez apprendre. Il suffit pour cela que le porteur de cette Materia soit touché par le sort en question. Le moyen le plus simple pour obtenir un talent est d'équiper l'un de vos personnages avec la Materia commande " Manipuler " et de manipuler un ennemi le possédant (l'accessoire Hypnocouronne améliore ce pouvoir de manipulation). Pour utiliser par la suite ce talent, il vous suffit de sélectionner la commande Talent au cours d'un combat. N'essayez pas de lancer un talent nouvellement appris sur un allié porteur lui aussi d'une Materia " Talent de l'ennemi " pour qu'il l'apprenne, cela ne fonctionne pas. Comme il est impossible de deviner quels ennemis disposent de tels talents, voici la liste de tous les talents que vous pouvez apprendre et sur qui, où et comment vous les procurer.



1- Air de crapaud

Coût : 5 MP. Effets : Transforme un seul ennemi en crapaud et l'endort. Inverse les effets de ce sort si lancé sur un allié déjà affecté. Utilisé par : Grenouille Touche Moi (forêts de la Région de Gongaga), Grenouille toxique (Temple des Anciens). Remarque : Il suffit de manipuler une grenouille et de la faire utiliser ce talent sur le personnage voulu.

2- Suicide N4

Coût : 10 MP. Effets : Tous les ennemis avec un niveau d'expérience multiple de quatre se retrouvent dans les états Quasi-mort et Mini. Utilisé par : Mu (prairies autour du Chocobo Ranch), Ruse (prairies de la Région du Glaçon et Val de Corral). Remarque : Ne pouvant pas manipuler ces ennemis, vous devrez attendre qu'ils se décident à utiliser ce sort.

3- Marteau Magie

Coût : 10 MP. Effets : Absorbe 100 MP, si possible, d'un seul adversaire. Utilisateur : Herbe rasoir (prairies de la Région de Utai). Remarque : Il suffit de les manipuler.

4- Vent blanc

Coût : 34 MP. Effets : Tous les alliés récupèrent un nombre de HP égal au nombre courant de HP du lanceur du sort. Ce sort soigne la plupart des états anormaux excepté Furie et Tristesse. Utilisateur : Zemzelett (prairies de la Région de Junon), Aile du vent (Labyrinthe Tornade). Remarque : Le Zemzelett ne lancera jamais ce sort sur vous, il faudra le manipuler. Le Labyrinthe Tornade (juste avant le cratère) n'est accessible qu'une seule fois pendant le jeu.

Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

5- Grand garde

Coût : 56 MP. Effets : Revient à lancer Barrière, Barrière Magique et Hâte sur tous les alliés. Utilisateur : Bondes de plage (plages de la Région de Gongaga), Wolfmeister (ennemi rencontré sur le train fonçant sur Nord Corel). Remarque : Les Bondes de plage n'utilisent jamais ce talent sur vous à moins d'être manipulés.

6- Mot d'ange

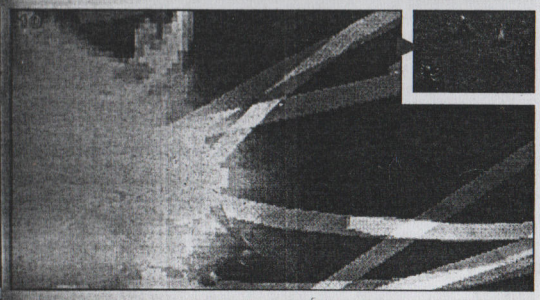
Coût : 50 MP. Effets : Ranime un personnage mort avec tout ses points de vie (mais ses points de magie sont les mêmes qu'avant sa mort). Restaure tous les points de vie d'un personnage vivant et soigne la plupart des états anormaux (excepté Fureur et Tristesse). Utilisateurs : Pollensalta (chemin de droite dans la Grotte Nord). Remarque : Il faut absolument manipuler une Pollensalta pour que celle-ci utilise ce sort sur vous.

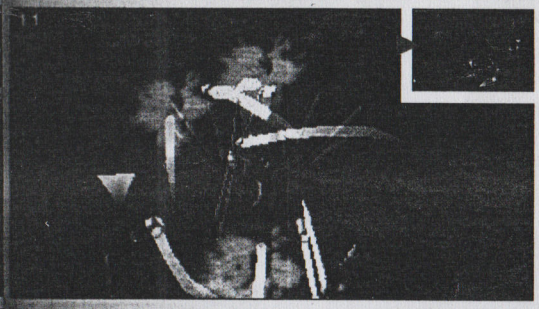
7- Force de dragon

Coût : 19 MP. Effets : Augmente de moitié la Défense et la Défense Magique du personnage cible. Utilisateur : Dragon Noir (Grotte Nord), Dragon Bleu (à l'intérieur de la falaise de Gaea). Remarque : Qu'ils soient Bleue ou Noir, les Dragons ne lancent jamais ce sort sur vous à moins d'être manipulés.

8- Force de mort

Coût : 3 MP. Effets : Immunise un allié contre des sorts de mort tel que Peine de mort. Il n'empêche pas ce dernier de mourir si ses HP atteignent 0 au cours du combat. Utilisateurs : Adamantaimai (plages de la Région de Utai). Remarque : Là encore, pas d'autre solution que de manipuler cet ennemi.





9- Lance-flammes

Coût : 10 MP. Effets : Attaque de feu contre un seul adversaire. Utilisateurs : Dragon voûté (Mine de Mythril), Dragon (Mt. Nibel). Remarque : Ces Dragons ont l'habitude de commencer le combat par cette attaque. Vous pouvez cependant les manipuler si vous voulez qu'il l'utilise sur un autre personnage.

10- Laser

Coût : 16 MP. Effets : Diminue de moitié les HP d'un adversaire. Inefficace contre les boss (comme par hasard !) et certains ennemis. Utilisateurs : Griffes de la Mort (partie nord de la Prison de Corel), Dragon Noir (Grotte Nord). Remarque : Vous pouvez facilement manipuler ces deux ennemis.

11- Magique Matra

Coût : 8 MP. Effets : Attaque sans élément sur tous les adversaires. Utilisateurs : Sweeper personalisé (Région de Midgar), Moteur de Taureau (partie nord de la Prison de Corel), Machine de la Mort (tunnel de Junon menant à l'ascenseur vers le Réacteur sous-marin). Remarque : Vous pouvez manipuler ces ennemis, mais le Sweeper personnalisé utilise souvent ce sort.

12- Haleine aigre

Coût : 58 MP. Effets : Revient à lancer en même temps les sorts Bio (empoisonne), Confus, Slipel (endort), Silence, Mini et Crapaud sur tous les adversaires. Utilisateurs : Malboro (Falaise de Gaea et chemin de droite dans la Grotte Nord). Remarque : Attention car si aucun de vos personnages ne possède un Ruban, le Malboro risque de faire rapidement des ravages au sein de votre équipe en lançant ce sort.

Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

13- Bêta

Coût : 35 MP. Effets : Attaque de feu sur tous les ennemis. Utilisateurs : Midgar Zolom (marais près du Chocobo Ranch). Remarque : Le Midgar Zolom n'utilise cette attaque que lorsque ses HP atteignent un niveau critique. Il aura auparavant éjecté l'un de vos personnages hors du combat. Espéront que ce ne soit pas un détenteur de la Materia " Talent de l'ennemi ".

14- Scaphandre

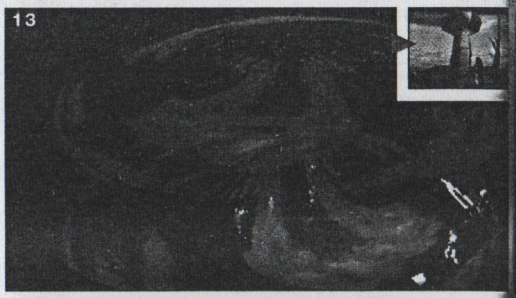
Coût : 34 MP. Effets : Attaque d'eau sur tous les ennemis. Utilisateurs : Harpie (désert autour du Gold Saucer), Serpent (avion au fond de l'océan), Boss Jenova-VIE (Capitale perdue).
Remarques : Vous ne pouvez accéder au désert qu'avec le Buggy. Il faudra patienter : la Harpie est un adversaire très rare. Un sous-marin est nécessaire pour atteindre l'avion sous l'eau. Le Serpent n'utilise ce sort que lorsqu'il ne lui reste que très peu de HP. Il est risqué de vouloir apprendre ce talent avec Jenova-VIE.

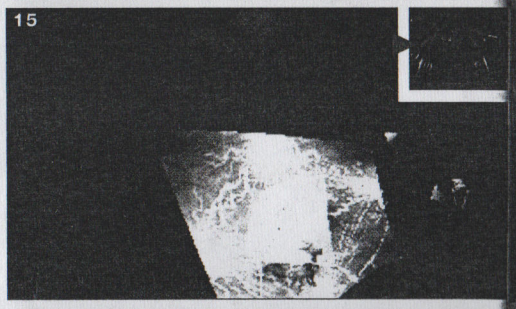
15- Trine

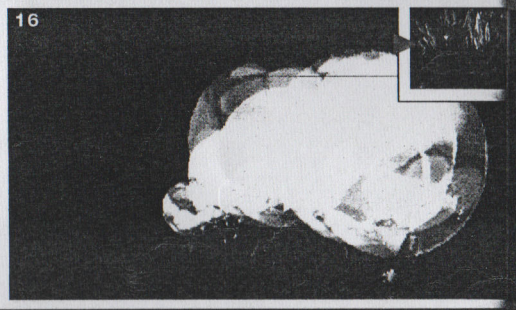
Coût : 20 MP. Effets : Attaque de foudre contre tous les ennemis. Utilisateurs : Boss Gardien de Materia (Mt. Nibel), Stilva (Falaise de Gaea), Godo dernier Boss de l'épreuve de Yuffi à Utai.
Remarques : Vous n'aurez la chance d'affronter ces ennemis qu'une seule fois.

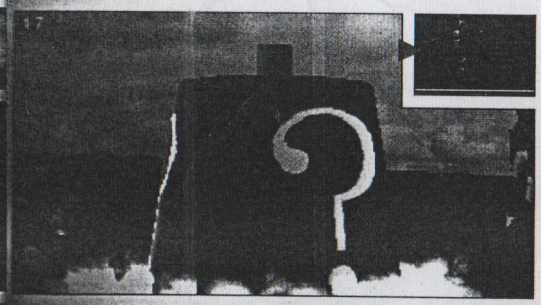
16- Souffle magie

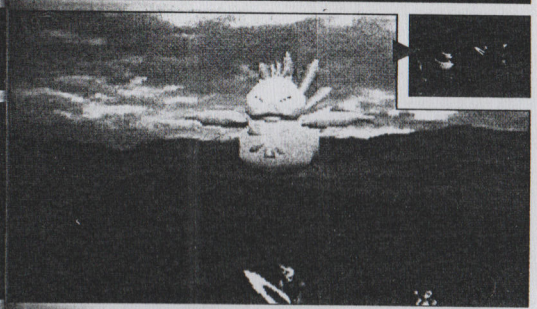
Coût : 75 MP. Effets : Attaque à la fois de Feu, de Glace et de Foudre contre tous les ennemis. Utilisateurs : Parasite (Grotte Nord), Stilva (Falaise de Gaea).
Remarques : Vous pouvez manipuler ces ennemis.











17- ????

Coût : 3 MP. Effets : Attaque sans élément sur un ennemi qui perd un nombre de HP égal à la différence entre de le nombre de HPMax et celui de HP du lanceur. Utilisateurs : Jersey (Manoir Shinra à Nibelheim), Behemoth (Grotte Nord). Remarque : Ces ennemis sont très rares.

18- Punch-Gobelin

Coût : 0 MP. Effets : Attaque sans élément contre un seul ennemi. Les dégâts sont plus important si l'ennemi est du même niveau que le lanceur. Utilisateurs : Gobelin (dans les forêts de l'Ile de Gobelin et de l'Ile Ronde). Remarques : Il vous faut le Hautvent ou un Chocobo d'or pour atteindre ces îles.

19- Chocoboucle

Coût : 3 MP. Effets : Attaque sans élément sur un ennemi qui perd un nombre de HP égal au produit du niveau du lanceur par le nombre de fuites pendant un combat. Utilisateur : Chocobo de niveau seize (prairies autour de Chocobo Ranch).
Remarques : l'obtenir, il faut posséder Suicide N4 et trois légumes Mimett. Un Chocobo de niveau seize apparaît toujours entre deux Lévrikons ou deux Elfadunks (sorte d'éléphants bleus). Donnez lui les trois légumes puis lancez Suicide N4. Il attaquera le lanceur du sort avec Chocoboucle.

20- Mort N5

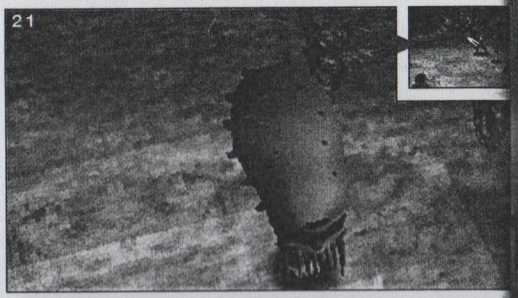
Coût : 22 MP. Effets : Tous les ennemis avec un niveau multiple de cinq meurent sur le coup. Utilisateurs : Parasite (Grotte Nord). Remarques : Il vaux mieux pour l'apprendre, qu'au moins un de vos personnages n'aie pas un niveau d'expérience multiple de cinq.

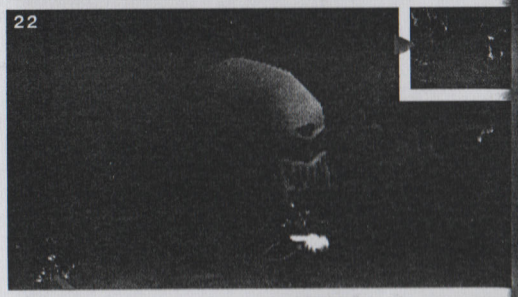
21- Peine de Mort
Coût : 10 MP. Effets : Un ennemi est condamné et meure automatiquement dès que le compteur au dessus de sa tête atteint 0. Utilisateurs : Gros-borné (Capitale perdue), Marche sournoise (Grotte Gi), Spectateur Gi (Grotte Gi). Remarque : Un Gros-borné lance souvent ce sort avant de mourir. Vous ne visitez la Grotte Gi qu'une seule fois durant le jeu.

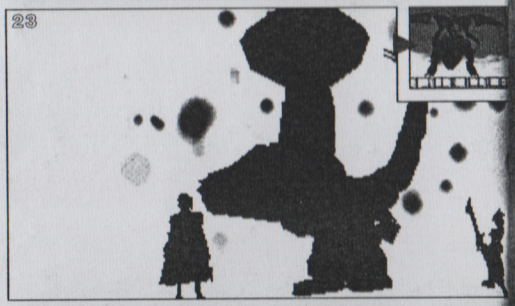
22- Roulette
Coût : 6 MP. Effets : Un personnage choisi au hasard parmi les ennemis et les alliés est automatiquement tué. Utilisateurs : Dealer de la Mort (route de droite de la Grotte Nord). Remarque : L'obtention de ce sort laisse une trop grande part au hasard.

23- Eclat d'ombre
Coût : 100 MP. Effets : Attaque sans élément sur tous les ennemis, extrêmement efficace. Utilisateurs : Dernière Arme (au dessus de Canyon Cosmo), Dragon Zombie (route de droite de la Grotte Nord). Remarque : Avant de mourir, la Dernière Arme lance ce sort sur l'auteur du coup fatal. Vous pouvez équiper le plus fort de vos personnage de toutes vos Materias " Talent de l'ennemi " et faire en sorte qu'il porte le coup fatal. Le Dragon Zombie ne peut pas être manipulé et lance rarement ce sort.

24- Boîte-Pandore
Coût : 110 MP. Effets : Attaque sans élément sur tous les ennemis, ignore tout mouvement de défense. Utilisateurs : Dragon Zombie (route de droite de la Grotte Nord). Remarque : Le Dragon Zombie ne peut être manipuler mais lance souvent ce sort avant de mourir.







Les limites

Chaque personnage dispose d'une jauge de Limite qui, s'inspirant des jeux de combats, se remplie au fur et à mesure des coups portés par l'ennemi. Une fois pleine, votre personnage peut exécuter un coup spécial en choisissant la commande Limite apparue alors à la place de la commande Attaque habituelle.

De manière générale, chaque personnage dispose de six Limites réparties en trois Niveaux ainsi que d'une ultime Limite de Niveau 4. Vous fixez le niveau qu'utilisera votre personnage en sachant que plus celui-ci est élevé et plus l'attaque déclenchée est puissante mais qu'en contrepartie moins la jauge de Limite se remplit vite.
Au départ, chaque personnage ne dispose que de la première Limite de niveau 1. Les suivantes n'apparaîtront qu'au fur et à mesure des combats.

■ ***Niveau 1 - Limite 2 :***
Le personnage doit utiliser dix fois la Limite 1 de ce niveau.

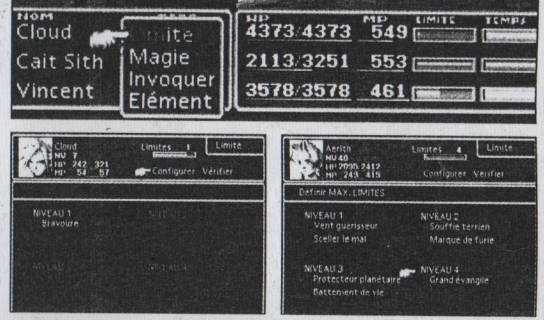
■ ***Niveau 2 - Limite 1 :***
Il doit tuer 80 ennemis. Il peut se faire aider d'un camarade mais doit absolument porter le coup de grâce.

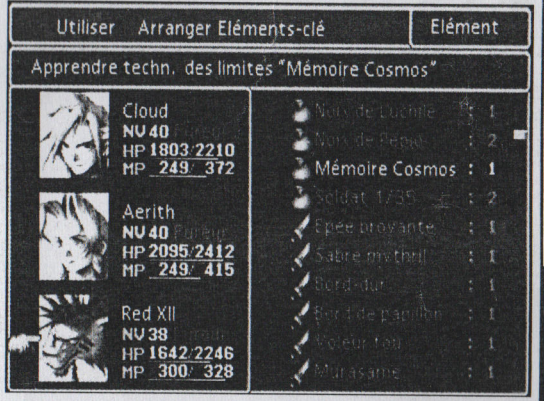
■ ***Niveau 2 - Limite 2 :***
Il doit utiliser huit fois la Limite 1 de ce niveau.

■ ***Niveau 3 - Limite 1 :***
Il doit tuer 80 ennemis supplémentaires.

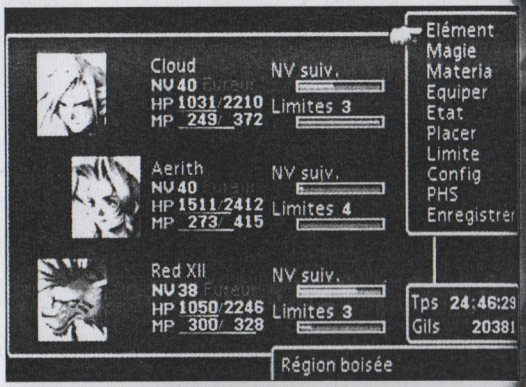
■ ***Niveau 3 - Limite 2 :***
Il doit utiliser six fois la Limite 1 de ce niveau.

■ ***Niveau 4 :***
Ce niveau ne comporte qu'une seule Limite qui ne peut être obtenue qu'après que le personnage aie maîtrisé toutes ses autres Limites et qu'après l'utilisation d'un manuel plus ou moins difficile à trouver.





Acquérir toutes les limites d'un personnage nécessite beaucoup de temps. Vous pouvez cependant accélérer le processus en lui faisant absorber un Hyper pour le mettre en Furie, même si ses attaque perdent alors en force et en précision, sa jauge de Limite se remplira deux fois plus vite. Il pourra ainsi utiliser plus souvent sa première Limite afin d'obtenir de la seconde. Une autre astuce consiste à équiper le personnage de la Materia " Couverture ". Il essaiera alors de s'interposer entre tout ennemi qui tenterait d'atteindre un autre membre de votre équipe et encaissera ces attaques augmentant par la même occasion sa jauge de Limite. Un personnage placer en première ligne subit plus de dommage qu'un autre en seconde ligne et verra par conséquent sa jauge de Limite se remplir plus vite. N'essayez pas de faire taper vos personnages les uns sur les autres pour remplir leurs jauges de Limite, cela ne fonctionne pas.



ATTRAPER UN CHOCOBO

Si vous voulez tuer le plus d'ennemis possible, pour obtenir la première Limite de chaque niveau, la Mine de Mythril est l'endroit le plus propice car regorgeant d'ennemis assez faibles mais qui attaquent par groupes de cinq ou six.

Cloud Strife 1

Omnislash

Ce manuel est à gagner au Battle Square du Gold Saucer. Il faut cumuler 64000 points de combat au cours des duels si vous êtes dans le premier CD, ou 32000 dans les CD 2 ou 3.

Barret Wallace 2

Catastrophe

Après avoir arrêté le train fonçant sur Corel Nord (CD 2), entrez avec Barret dans la maison sur la colline à gauche. Parlez à la jeune femme et elle vous remettra ce manuel.

Youffie Kisaragi 3

Tout Création

Youffie reçoit son manuel en réussissant l'épreuve de la Pagode à Utai.

Cid Highwind 4

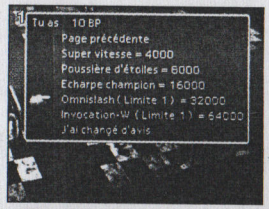
Hautvent

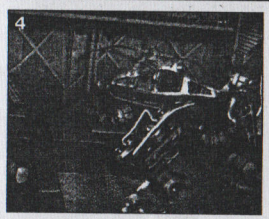
Ce manuel se trouve dans un coffre de l'avion enfouit dans l'océan. Vous ne pouvez y accéder qu'en sous-marin.

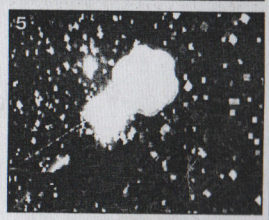
Rouge 13 5

Mémoire Cosmos

Ce manuel est détenu par le Boss Numéro perdu enfermé dans le coffre du Manoir Shinra à Nibelheim.

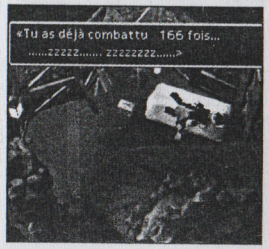






AERIS GAINSBOROUGH : GRAND EVANGILE

Dès que vous avez le buggy, allez à Costa del Sol. Foncez sur la ville sans sortir du véhicule et prenez le cargo vers Junon. Sortez de la ville et vous vous retrouvez à nouveau dans le buggy. Faites route vers Fort Condor puis à l'ouest pour franchir un gué sur la rivière. Sur l'autre rive se trouve une grotte avec un vieil homme endormi.



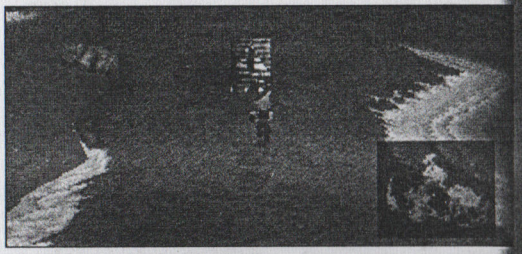
Il comptabilise le nombre de combats que vous avez remporté. Il ne se réveillera que lorsque le nombre de combats gagnés se termine par deux chiffres identiques (155 par exemple). Il vous remettra alors au hasard du Mythril ou un Anneau éclair. Si vous êtes sur les CD 2 ou 3, il ne vous donnera plus le Mythril.

AERIS

Dernière étape

8

Une fois en possession du Mytrhil, repartez à Junon avec votre buggy. Entrez dans la ville sans sortir du buggy et reprenez le cargo pour Costa del Sol. Rendez-vous alors dans la petite maison isolée dans la Région de Gongaga une fois que son propriétaire, un armurier, est de retour. Contre le Mythril, il vous autorisera à ouvrir l'un des deux coffres : le grand à l'entrée contient un Bracelet or et le petit au premier étage le manuel d'Aeris.



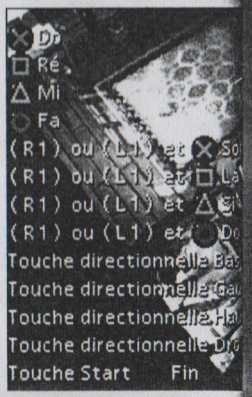
TIFA LOCKHEART

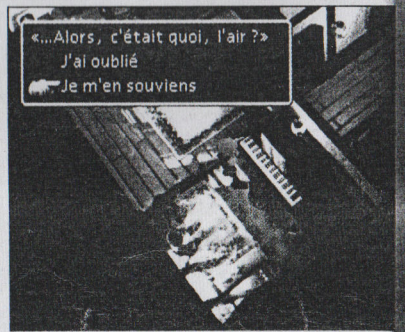
Dernier Paradis

9

Les limites de Tifa différent de celles des autres personnages. Elle les enchaîne en effet toutes jusqu'à celle sélectionnée. Il faut cependant à chaque fois arrêter une série de roulettes, correspondant chacune à une Limite, avec trois résultats possibles. En tombant sur le vert, la limite associée réussit, sur le orange elle réussit et fait plus de dégâts, sur du rouge, elle échoue. En exécutant sa limite, Tifa s'attaque à un adversaire au hasard. Si elle réussit à l'abattre avant la fin de son enchaînement, elle continue sur un autre ennemi.

Où trouver le manuel : Une fois Clad de retour (CD 2), prenez Tifa dans votre équipe et retournez dans sa chambre à Nibelheim. Jouez alors au piano l'air que vous avez appris lors de votre premier flashback de Nibelheim. Vous recevrez une Materia " El. Base " ainsi que le manuel. Voici le morceau à jouer : Do, Ré, Mi, Si, La, Do, Ré, Mi, Sol, Fa, Do, Ré, Do. Vous trouverez facilement les touches du paddle.



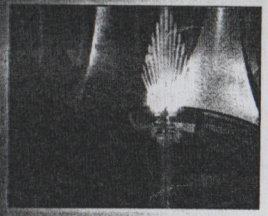


VINCENT VALENTINE

Chaos

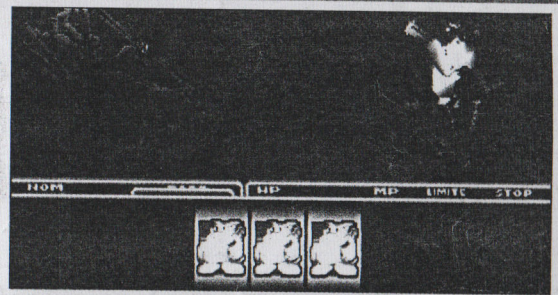
10

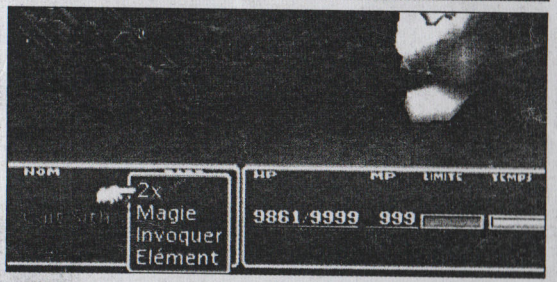
Vincent ne possède qu'une Limite par niveau et il ne lui faut plus tuer que soixante ennemis pour obtenir celle du niveau suivant. Chaque Limite le transforme en une créature démoniaque avec plus de HP mais incontrôlable. Il attaquera automatiquement l'ennemi en alternant deux attaques spéciales sans que vous ne puissiez l'arrêter. Où trouver son manuel : Dès que vous avez le sous-marin, faîtes surface dans le lac avec une chute d'eau. Sortez et traversez la cascade avec Vincent dans votre équipe pour pénétrer dans la grotte de Lucrécia. Ressortez ensuite avant d'y revenir bien plus tard pour y trouverez alors le manuel de Vincent.



CAIT SITH

Ce personnage ne dispose que d'une Limite de niveau 1 et une autre de niveau 2. Vous tirez à la roulette les effets de cette dernière. Voici les combinaisons occasionnant le plus de dégâts : 3 couronnes, 3 étoiles, 3 cœurs, 3 BAR, 3 Cait Sith. Si vous réussissez à obtenir les trois parties de la tête d'un chat, tout vos ennemis mourront sur-le-champ, mais si par malheur, vous obtenez BAR à la place de la dernière partie, l'attaque se retournera contre vous tuant tout vos personnages. Avec une toute autre combinaison, Cait Sith laissera tomber sur les ennemis toute sorte d'objets : enclume, gros Chocobo, etc.





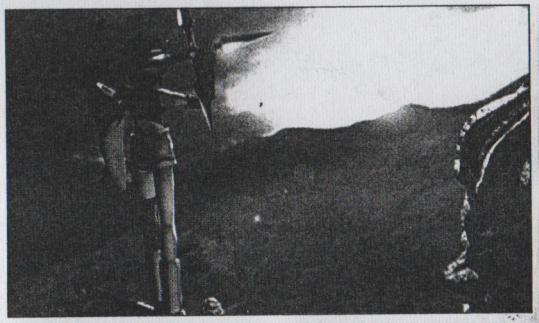
☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

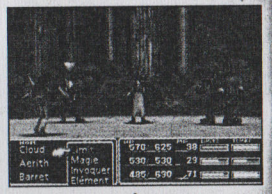
Les persos cachés

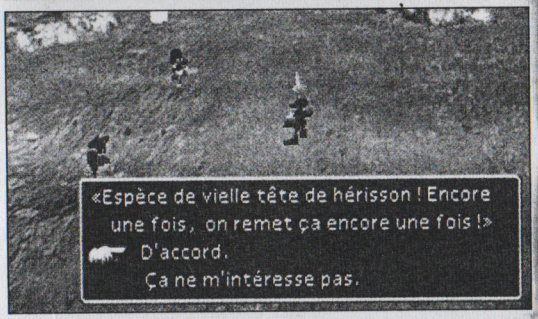
YOUFIE KISARAGI

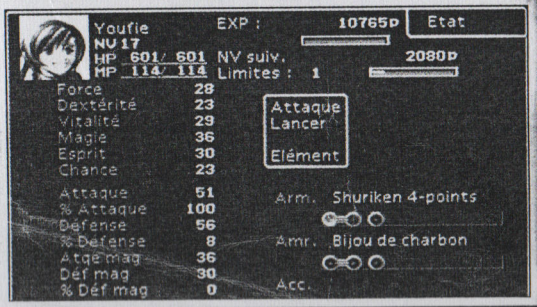
Cette jeune fille originaire d'Utai, est une véritable cleptomane obsédée par les Materias. Même si elle vous jouera de sales tours et vous promet une mémorable partie de cache-cache à Utai, elle est la seule à pouvoir par la suite vous procurer la Materia " Leviathan " et vous donner accès au magasin d'armes d'Utai. Vous pouvez vous la rencontrer dans n'importe quelle forêt à tout moment après avoir traversé la Mine de Mythril. Il suffit de vous y promener, au bout d'une dizaine de rencontres, vous devrez la combattre sous le nom de Mystérieux Ninja. Après l'avoir vaincu, même si c'est bien tentant, ne sauvegardez surtout pas, Youfie s'enfuirait aussitôt. Au lieu de cela, parlez-lui et répondez de la façon suivante à ses questions :

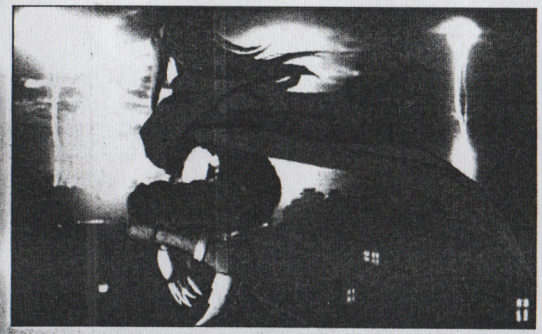
Q1 : On remet ça encore ?
R1 : Ca ne m'intéresse pas.
Lui reparler.
Q2 : Tu as peur de moi ?
R2 : ...tu as la trouille.
Q3 : Je m'en vais !
R3 : Attendre un moment !
Q4 : Je t'accompagne ?
R4 : ...C'est ça.
Q5 : D'accord ! Je viens
R5 : ... Dépêchons-nous.
Si vous donnez une mauvaise réponse, Youfie s'enfuira non sans avoir soulagé votre bourse de 100 Gils. Il ne vous restera alors plus qu'à repartir à sa recherche. A votre rencontre, Youfie a un niveau proportionnel au votre et est équipée de la Materia " Lancer " en plus d'un Shuriken 4-points et d'un Bijou de Charbon.

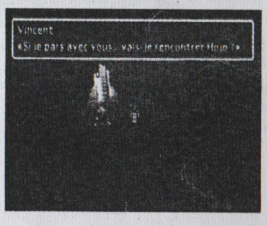










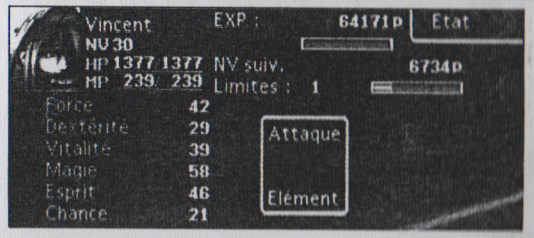


VINCENT VALENTINE

Cet autre personnage se cache dans la cave du Manoir Shinra à Nibelheim au moment ou vous y allez réellement et non plus lors d'un flash-back. Cet être étrange mi humain mi mort-vivant, ancien membre des Turks et tireur d'élite ne songe qu'à assouvir sa vengeance envers le professeur Hojo à l'origine de ses malheurs. Il faut avant tout vous procurez la clé permettant d'ouvrir la porte de sa crypte. Celle-ci est enfermée dans le coffre du Manoir. Pour obtenir la combinaison du coffre, jetez donc un coup d'œil quelques pages plus loin. Vous pouvez maintenant descendre à la cave et ouvrir la porte à gauche juste avant l'entrée du laboratoire. Approchez-vous du cercueil central et appuyez sur Rond, vous y découvrirez Vincent endormi. Parlez lui de Séphiroth puis réveillez-le à nouveau pour lui demander son nom. Lorsqu'il ne vous répondra plus que par " Laisse moi dormir ", quittez la crypte et allez assister à la scène avec Séphiroth dans le laboratoire à droite. Lorsque vous vous apprêterez finalement à quitter le sous-sol, Vincent vous interpellera et rejoindra votre fine équipe.

ATTRAPER UN CHOCOBO

Personnage très important puisqu'utilisant des armes de longue portée et des Limites très particulières, il vient équipé de son arme Mercure et d'un Bracelet d'argent. Si jamais vous l'avez raté lors de votre première visite à Nibelheim, ne vous inquiétez pas, vous pouvez y revenir à tout instant.

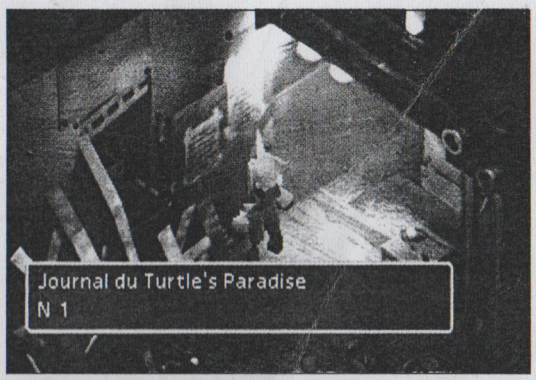


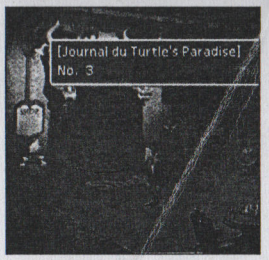
Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

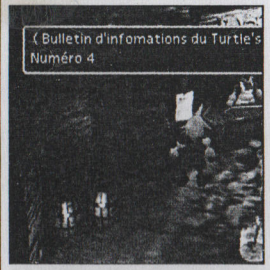
Les quêtes

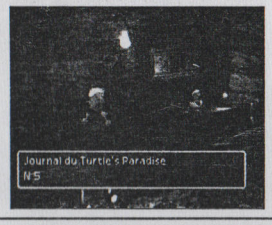
1 Turtle's Paradise !

Le bar d'Utai, le Turtle's Paradise, organise une énorme campagne publicitaire en placardant six affiches à travers le monde. Un prix promotionnel sera attribué à celui qui les trouvera toutes. Arrivé à Utai vous devriez les avoir toutes aperçues, mais il est tout à fait possible de les retrouver par la suite à tout moment. Voici chronologiquement l'emplacement de chacune d'elles. Il n'y a pas d'ordre de lecture.









2

■ Le Journal n°1 se trouve dans le Taudis du Secteur 5 à Midgar. Il est affiché au second étage de la maison la plus à droite de la place juste avant la maison d'Aeris.

■ Le Journal n°2 se trouve au rez-de-chaussée du Bâtiment Shinra, toujours à Midgar, sur le panneau d'affichage à droite des ascenseurs.

■ Le Journal n°3 se trouve au Gold Saucer et plus exactement à l'Hôtel fantôme du Ghost Square. Il est affiché à gauche de l'entrée du magasin d'éléments.

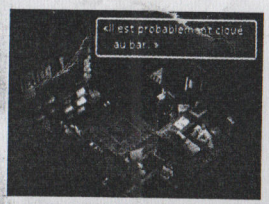
■ Le Journal n°4 est placardé à gauche du magasin d'arme de Canyon Cosmo.

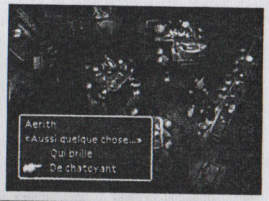
■ Le Journal n°5 se trouve lui aussi à Canyon Cosmo mais cette fois à gauche de la réception de l'auberge.

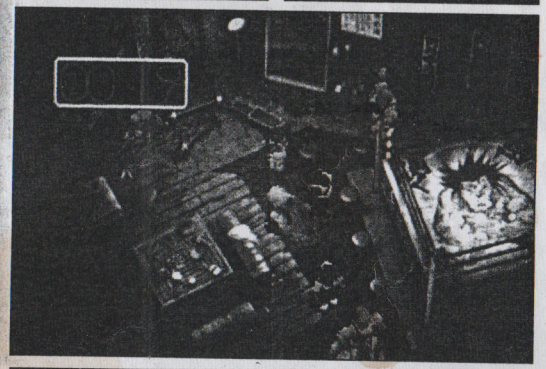
■ Lle journal n°6 est affiché à Utai même, au sous-sol de la maison de Youfie.

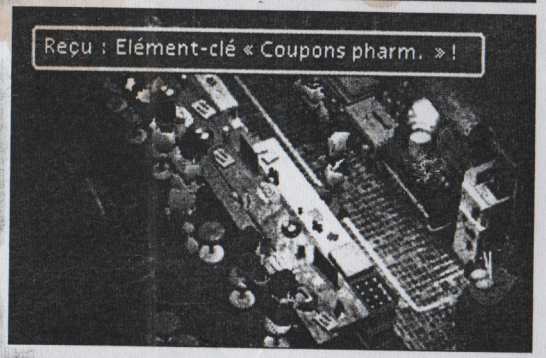
Récompense

Une fois que vous les avez tous lus, il vous suffit d'aller parler au barman du Turtle's Paradise. Il vous récompensera avec six sources (spirituelle, de pouvoir, de rapidité, de magie, de protection, et de chance) et un Mégalixir.







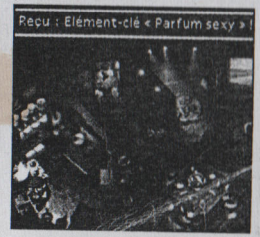


3 Clad, un travesti ?

Après votre première rencontre avec Aeris, vous devrez retrouver Tifa à Wall Market. En parlant de Tifa aux gens devant le Honey Bee Inn (tout en bas à droite), vous apprendrez qu'elle a été enlevée par Don Cornéo le parrain local. Allez ensuite tout en haut parler au garde devant la résidence du Don. Le seul moyen pour que Clad y pénètre : se travestir. Il vous faudra pour cela différents accessoires. Il en existe plusieurs de chaque type mais une seule combinaison vous attirera les faveurs du Don et aboutira alors à la situation la plus cocasse. Sauvegardez avant de commencer afin de pouvoir découvrir ce que donnerait une autre combinaison. Première étape, le magasin de vêtements pour femme : le fils du patron vous apprendra que son père est au bar. Allez lui parler et lorsqu'il vous demandera quel type de robe vous voulez, répondez une avec une impression de douceur et chatoyante. Retournez alors à la boutique chercher la robe de soie. Allez ensuite au gymnase et remportez la perruque blonde au concours d'accroupissements.

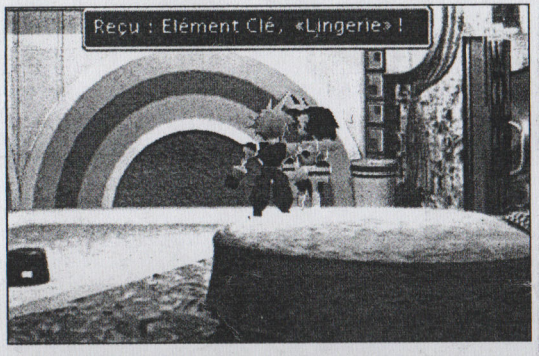
Le parfum sexy

Allez au restaurant et commandez un plat du jour (70 Gils). Lorsque le serveur vous demandera vos impressions, répondez que " c'était bon " afin d'obtenir un coupon de pharmacie. Echangez-le à la pharmacie contre un digestif que vous donnerez au personnage dans les WC du bar. Il vous remerciera de l'avoir soulagé en vous remettant du parfum sexy.

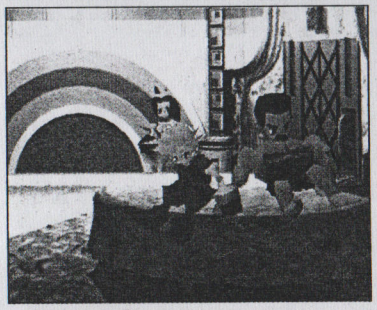


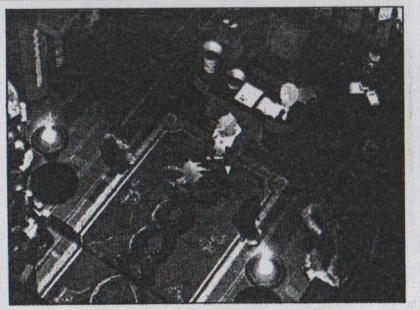
☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

Visitez ensuite le magasin de Materia. Le vendeur vous demandera de lui ramener quelque chose du distributeur de l'auberge. Reposez-vous (10 Gils) pour avoir accès au distributeur et choisissez alors le produit le plus cher (200 Gils). Ramenez-le au vendeur de Materia qui vous remettra en échange un diadème de diamants. Pour terminer votre préparation, parlez au personnage en bas à droite du Wall Market, il vous donnera sa carte de membre vous donnant accès au Honney Bee Inn. Allez-y et avant de choisir une salle, jetez donc un coup d'œil par le trou de serrure des deux portes de droite (vous pouvez déplacer votre regard avec Gauche et Droite). Vous obtiendrez le meilleur accessoire en entrant dans la salle en haut à gauche.



AUTRE POSSIBILITÉ





En sauvegardant, vous pourrez également découvrir ce que cache l'autre porte. Après avoir assisté à cette scène pour le moins surprenante, parlez à l'hôtesse pour qu'elle vous remette de la lingerie. Il ne reste plus qu'à vous faire belle en allant vous changer à la boutique de vêtements féminins. Mais avant de pénétrer dans la villa du Don allez donc revoir les personnages réunis devant le Honney Bee Inn, vous serez surpris de leur réaction en vous voyant ainsi affublé. Une fois dans la chambre du Don, un Hyper est caché en haut derrière le lit. Vous pourrez toujours revenir par la suite fouiller la villa pour trouver un Ether et une Queue de Phénix.

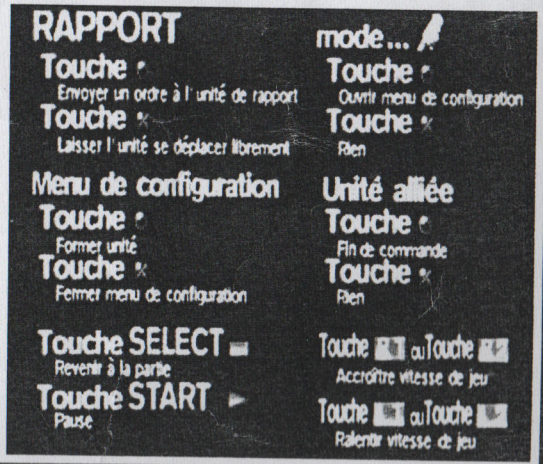
FORT CONDOR

Fort Condor subit régulièrement les assauts de Shinra, n'hésitez pas à venir souvent leur prêter main forte. Vous pouvez leur venir en aide de différentes manières. La plus simple consiste à les subventionner mais cela ne vous rapportera rien d'autre que la satisfaction d'avoir fait votre BA quotidienne. L'autre est de laisser l'ennemi envahir le Fort et d'affronter son commandant dans un combat traditionnel mais là encore il n'y a aucune récompense à la clé. La solution la plus amusante consiste à recruter vous même les troupes, à organiser la défense et à mener la bataille comme le ferait un fin stratège. Cette solution est assez coûteuse car il faut payer la solde des soldats, mais si vous réussissez à tenir le Fort inviolé, vous recevrez de belles récompenses telles qu'un Peigne magique pour Rouge 13 (lors de la première bataille), un Anneau de paix (lors de la seconde) et une Superballe pour Youfie (lors de la quatrième).

Vous pouvez enrôler des troupes fraîches à tout moment pendant la bataille. Il suffit pour cela de déplacer le doigt sur un emplacement libre et d'appuyer sur Rond. En appuyant sur Select, vous pourrez à tout moment faire apparaître la page d'aide. Les soldats rescapés de la bataille vous seront remboursés.

NOTA BENE

Le secret est de bien connaître les forces et les faiblesses de ses troupes, c'est pourquoi, nous vous présentons chacune d'entre elles.

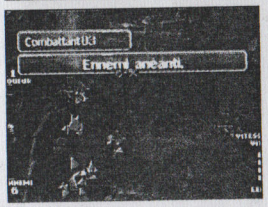


☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

Combattant
Prix : 400 Gils. HP : 200
Attaque : 30. Fort contre : tous. Faible contre : personne
Remarque : Soldat de base.

Attaquant
Prix : 420 Gils. HP : 180
Attaque : 25. Fort contre : Bête. Faible contre : Barbare
Remarque : Déplacement rapide.

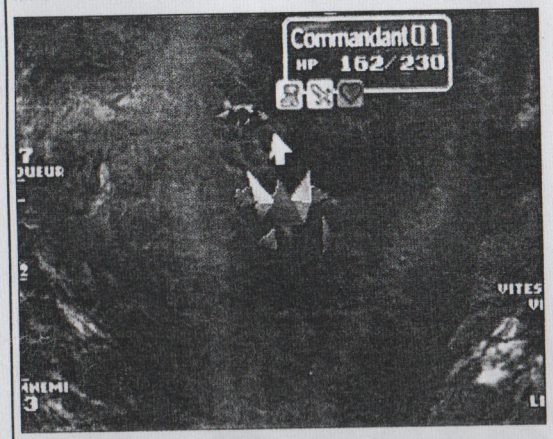
Défenseur
Prix : 440 Gils. HP : 220
Attaque : 25. Fort contre : Barbare. Faible contre : Wyvern. Remarque : HP élevé mais déplacement très lent.



Tireur
Prix : 520 Gils. HP : 160
Attaque : 20. Fort contre : Wyvern. Faible contre : Bête
Remarque : Attaque longue portée.

Réparateur
Prix : 480 Gils. HP : 160
Attaque : 10.
Remarque : Ranime les alliés faibles.

Travailleur
Prix : 400 Gils. HP : 160
Attaque : 10. Remarque : Place des bombes mais de faible résistance.



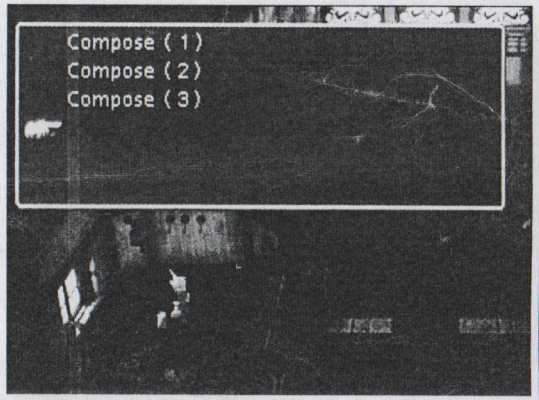
Au fur et à mesure des batailles vous aurez également accès à des machines de guerre immobiles, lance-pierres, lance-trio, catapulte et lances-feu qui peuvent vous servir de ligne de défense et à arroser l'ennemi de projectiles. Même si les troupes à votre disposition sont nombreuses, vous réussirez à vous débrouiller facilement avec des Combattants, Défenseurs et Attaquants. Si toute fois vous ne placez pas les Défenseurs trop haut afin qu'ils puissent arriver au corps à corps rapidement malgré leur lenteur.

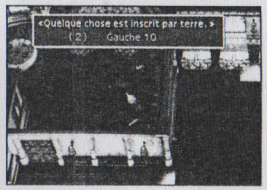
COMBAT FINAL

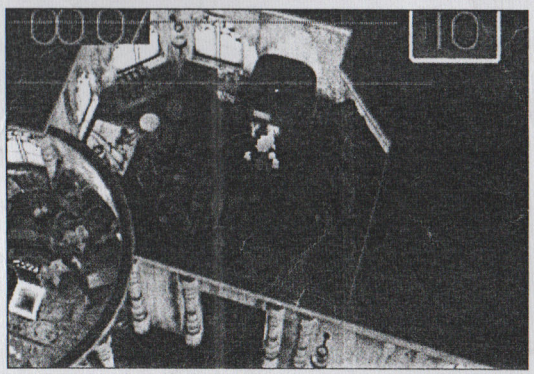
Lors de la bataille finale, engagez peu de troupes et laissez l'ennemi atteindre le sommet du fort. Vous affronterez alors directement le commandant et pourrez ainsi récupérer un Guarde Imperial sans doute l'une des meilleures armures du jeu.

LE COFFRE DE NIBELHEIM

Dans le Manoir Shinra de Nibelheim se trouve un coffre. Même si rien ne vous oblige à l'ouvrir, il serait dommage de passer à côté des trésors qu'il renferme. Un parchemin à gauche en entrant dans le Manoir vous fournit des indices afin d'obtenir les quatre codes qui constituent la combinaison du coffre. Le premier code est inscrit sur la caisse dans la serre à gauche au premier étage. Le second se trouve derrière le piano. Vous trouverez le troisième sur le plancher après avoir parcouru à partir de l'entrée du sous-sol le nombre de pas indiqué sur le parchemin. Le quatrième est quand à lui inscrit à l'encre sympathique directement sur le parchemin. Il suffit de déplacer le doigt tout en bas et d'appuyer sur Rond.







Pour les plus fainéants, voici la combinaison complète : Droite 36, Gauche 10, Droite 59, Droite 97. Il ne vous reste alors plus qu'à l'entrer en moins de vingt secondes sur le coffre situé dans la grande salle au premier étage à gauche. Validez chaque code avec Rond avant de passer au suivant sans jamais dépasser le bon nombre. Vous pourrez recommencer autant de fois qu'il le faudra.

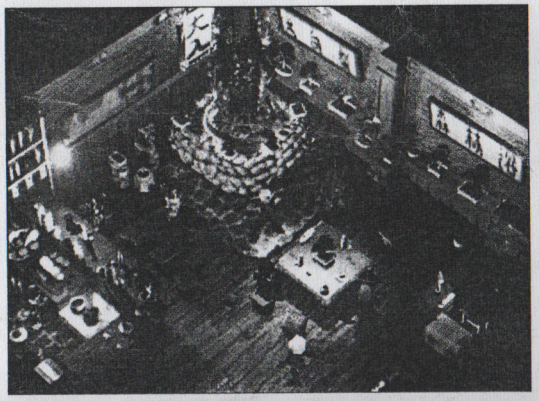
LE TRESOR

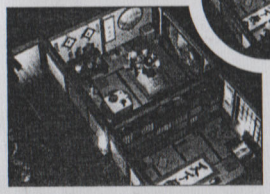
Ce coffre contient la Materia invoqué " Odin ", la clé de la crypte où dort Vincent ainsi que le manuel de la dernière Limite de Rouge 13 : Mémoire Cosmos.
J'allais oublier un petit détail sans importance, le coffre renferme également un Boss plutôt vicieux : Numéro perdu !

☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

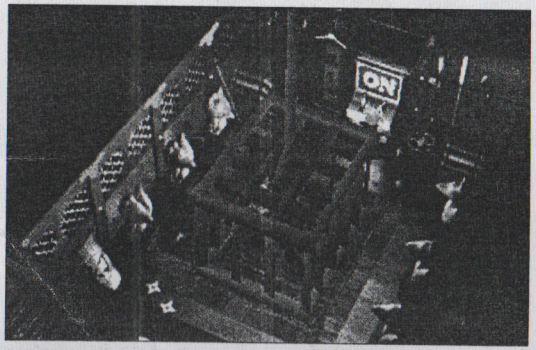
A la poursuite de Youfie

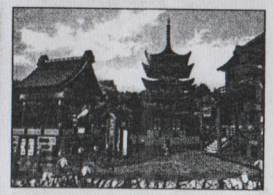
Votre fuite de Fusée Cité avec le Tiny Bronco vous conduira sur une plage de la Région d'Utai. Vous aurez alors la désagréable surprise de voir Youfie s'enfuir avec vos Materias. Pour les récupérer, vous devez rejoindre Utai à l'autre bout de l'île. Sans Materia, utilisez vos personnages les plus puissants avec leurs Limites au niveau 2 au plus pour pouvoir les sortir rapidement et sauvegardez régulièrement en chemin. Première étape une fois à destination, le Turtle's Paradise où les Turks passent leurs vacances. Ouvrez ensuite le coffre du magasin d'éléments pour y découvrir une Materia " Absorption MP " aussitôt dérobée par cette chipie de Youfie. Rendez-vous alors au palais de Lord Godo, le père de Youfie, au nord du village. Ce palais possède deux passages secrets, le premier, derrière le rideau dans la salle de repos, contient un Shuriken magique (pour Youfie).





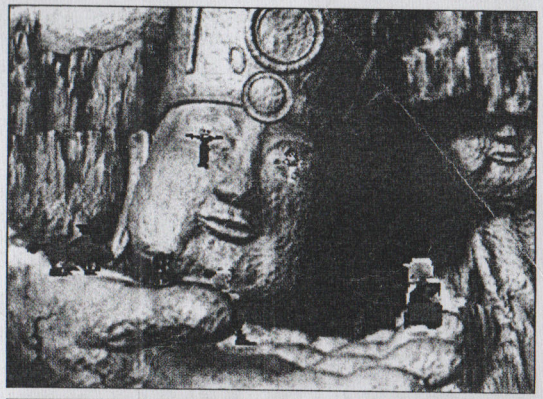
Le second, dans la bibliothèque derrière un panneau escamotable, renferme une Epingle à cheveux (pour Rouge 13). Discutez avec Godo jusqu'à l'apparition de Youfie puis retournez au village. Youfie se dissimule derrière le paravent dans la maison à droite à l'entrée du village. Elle ira ensuite se cacher dans le tonneau à gauche du Turtle's Paradise. Pour récupérer vos Materia, Youfie vous demandera de tirer l'un des deux leviers dans sa maison. Quel que soit votre choix, une cage emprisonnera vos compagnons.

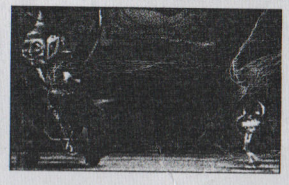




Délivrez-les en actionnant l'autre levier et retournez à la Pagode. Faites sonner la grosse cloche à gauche pour ouvrir un passage secret. Empruntez-le pour découvrir Don Cornéo en train d'enlever Youfie et Elena des Turks. Pour retrouver votre amie (ou plutôt vos Materias) vous devrez vous allier aux Turks et vous rendre à la statue de Da-Chao. En haut se trouve une grotte avec une Lance de dragon pour Cid. Elle renferme d'autres objets accessibles qu'en éteignant toutes les flammes après avoir récupéré les Ecailles-Léviathan plus tard dans le jeu. Pour sauver les demoiselles en détresse , vous devrez combattre Rapps un monstre à la solde du Don.

La tour infernale



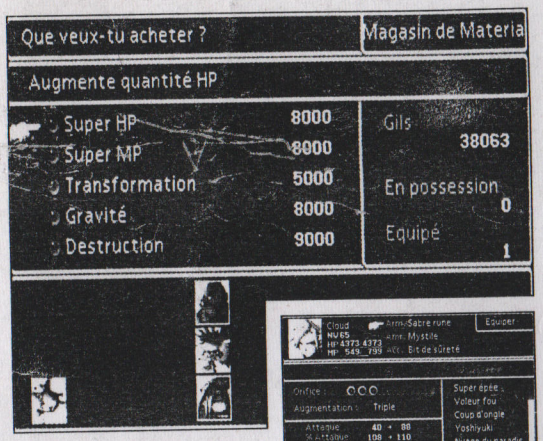


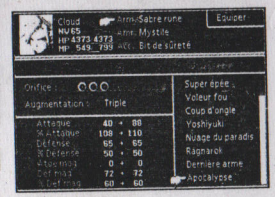
Une fois Youfie de nouveau avec vous, vous aurez enfin accès au magasin d'armes, au grenier de la maison des chats où se trouve une Materia " Absorption HP " et pourrez passer à tout moment l'épreuve de la Pagode. Celle-ci propose à Youfie de combattre cinq ennemis d'affilés. En la réussissant, elle recevra le manuel de sa dernière Limite : Tout Création, ainsi que la Materia " Léviathan ". En vous équipant des bonnes Materias (Talent de l'ennemi, Restaurer, Poison, invocations, ...) vous viendrez facilement à bout des quatre premiers ennemis. Le dernier, Godo en personne, peut par contre se restaurer. Une parade : lui lancer le sort Reflet. Vous pouvez en plus aller sauvegarder après chaque combat ce qui rend votre tâche encore plus facile.

Les Materias

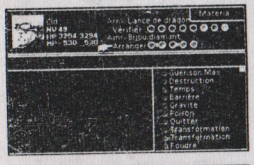
Squaresoft développe ici un principe déjà expérimenté dans Final Fantasy VI pour la magie uniquement. Vous êtes maintenant libre de créer de toutes pièces vos personnages, en décidant qui sera un guérisseur et qui sera un guerrier ou bien en créant un personnage polyvalent.

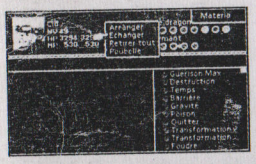
De même que vos personnages reçoivent des points d'expérience à la fin d'un combat, les Materias équipées gagnent des AP leur permettant de monter en niveau. En atteignant son niveau Maître, une Materia se reproduit, créant alors une nouvelle Materia identique mais de niveau 0. Certaines armes et armures doublent ou triplent la vitesse de croissance des Materias. Si la plupart des Materias sont en vente dans les différents magasins du monde, il faudra être attentif pour découvrir l'emplacement des plus puissantes.



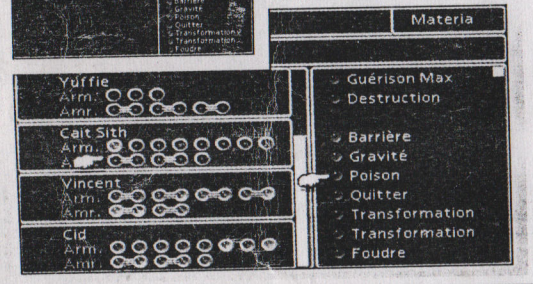


VITE FAIT BIEN FAIT





Pour équiper plus rapidement vos personnages, allez dans le menu Materia et choisissez Arranger puis Échanger. Vous pourrez ainsi facilement échanger les Materias de vos différents personnages, y compris ceux qui ne sont pas dans votre trio principal et même leur donner celles qui sont dans votre inventaire.



Les Materias influent sur vos caractéristiques ainsi, équipé d'une Materia de Magie, vous verrez votre force et le maximum de vos HP diminuer au profit de votre niveau de Magie et du nombre maximum de MP.

Vous trouverez dans les pages suivantes toutes les Materias du jeu avec leurs différentes particularités, le nombre d'AP nécessaire à leur changement de niveau, où les trouver et/ou les acheter, leur prix de vente et d'achat, ainsi que les changements qu'elles peuvent apporter aux caractéristiques de leurs porteurs.

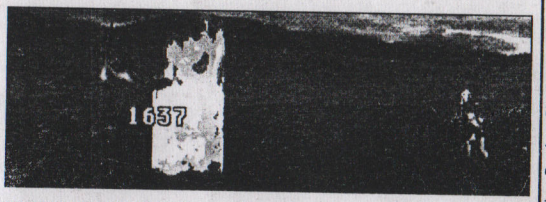
Materias de Magie

Ces 21 Materias vertes permettent d'avoir accès à un éventail de sorts de défense ou d'attaque. Plus le niveau de la Materia est élevé et plus vous disposez de sorts.

MATERIA : FEU

Élément : Feu
Changements : Force -1, Magie +1, HPMAX -2 %, MPMAX +2 %
Acheté : 600 Gils (Midgar Secteurs 7 et 5, Wall Market, Junon (CD1), Costa del Sol, Mideel, Fort Condor (CD2 et 3))
Vendu : 42000 Gils
Trouvé : Rouge 13 dispose à l'origine de cette Materia

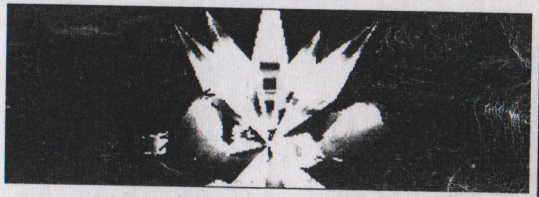
Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Feu	4	0	100 à 300 HP de dégâts
2	Feu2	22	2000	500 à 1200 HP de dégâts
3	Feu3	52	18000	2000 à 4000 HP de dégâts
4	-	-	35000	-



MATERIA : GLACE

Élément : Glace
Changements : Force -1, Magie +1, HPMAX -2 %, MPMAX +2 %
Acheté : 600 Gils (Midgar Secteurs 7 et 5, Wall Market, Junon (CD1), Costa del Sol, Mideel, Fort Condor (CD2 et 3))
Vendu : 42000 Gils
Trouvé : -

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Glace	4	0	100 à 300 HP de dégâts
2	Glace2	22	2000	500 à 1200 HP de dégâts
3	Glace3	52	18000	2000 à 4000 HP de dégâts
4	-	-	35000	-



MATERIA : FOUDRE

Élément : Foudre
Changements : Force -1, Magie +1, HPMAX -2 %, MPMAX +2 %
Acheté : 600 Gils (Midgar Secteurs 7 et 5, Wall Market, Junon (CD1), Costa del Sol, Mideel, Fort Condor (CD2 et 3))
Vendu : 42000 Gils
Trouvé : Clad dispose à l'origine de cette Materia

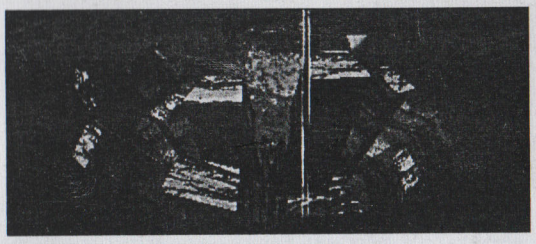
Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Éclair	4	0	100 à 300 HP de dégâts
2	Éclair2	22	2000	500 à 1200 HP de dégâts
3	Éclair3	52	18000	2000 à 4000 HP de dégâts
4	-	-	35000	

☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

MATERIA : TERRE

Élément : Terre
Changements :
Force -1,
Magie +1,
HPMAX -2 %,
MPMAX +2 %
Acheté :
1500 Gils (Kalm, Junon (CD1), Costa del Sol (CD2 et 3))
Vendu :
105000 Gils
Trouvé : -

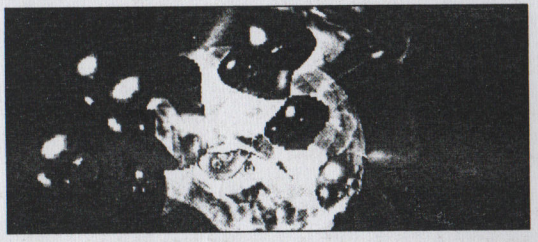
Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Trembl	6	0	200 à 500 HP de dégâts
2	Trembl2	28	6000	750 à 1500 HP de dégâts
3	Trembl3	68	22000	2500 à 4500 HP de dégâts
4	-	-	40000	-



MATERIA : POISON

Élément : Poison
Changements :
Force -1,
Magie +1,
HPMAX -2 %,
MPMAX +2 %
Acheté :
1500 Gils (Junon (CD1), Costa del Sol (CD2 et 3))
Vendu : 105000 Gils
Trouvé :
Bâtiment Shinra à Midgar (68ème étage)

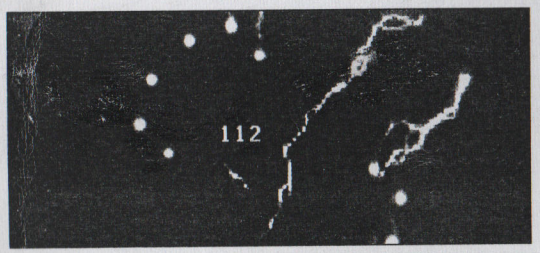
Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Bio	8	0	150 à 400 HP de dégâts
2	Bio2	36	5000	600 à 1200 HP de dégâts
3	Bio3	80	20000	2000 à 3500 HP de dégâts
4	-	-	38000	-



MATERIA : GRAVITÉ

Élément : Gravité
Changements :
Force -1,
Magie +1,
HPMAX -2 %,
MPMAX +2 %
Acheté :
8000 Gils (Mideel, Costa del Sol (CD2 et 3))
Vendu : 560000 Gils
Trouvé :
Grotte Gi à Canyon Cosmo (battre le Boss Feu de l'esprit)

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Demi	14	0	Retire 1/4 des HP
2	Demi2	33	10000	Retire 1/2 des HP
3	Demi3	48	20000	Retire les 3/4 des HP
4	-	-	40000	-



MATERIA : COMÈTE

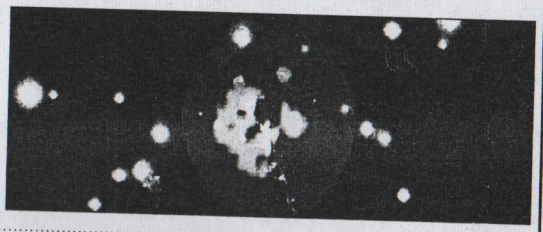
Élément : Sans
Changements :
Force -2,
Vitalité -1,
Magie +2,
Déf mag +1,
HPMAX -5 %,
MPMAX +5 %
Acheté :
Non
Vendu :
1400000 Gils
Trouvé :
Capitale Perdue

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Comète	70	0	4000 HP de dégâts
2	Comet2	110	12000	1000 à 2000 HP par météores
3	-	-	60000	-

MATERIA : CONTENIR

Élément : Sans
Changements :
Force -4,
Vitalité -2,
Magie +4,
Déf mag +2,
HPMAX -10 %,
MPMAX +10 %
Acheté :
Non
Vendu :
1 Gil
Trouvé :
Mideel (nourrir le Chocobo Blanc)

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Gel	82	0	Sort de glace 5000 HP
2	Rupture	86	5000	Sort de terre 5200 HP
3	Tornade	90	10000	Sort de vent 5500 HP
4	Eclat	100	15000	Sort de feu 5000 HP
5	-	-	60000	AP



MATERIA : ULTIMA

Élément : Sans
Changements :
Force -4,
Vitalité -2,
Magie +4,
Déf mag +2,
HPMAX -10 %,
MPMAX +10 %
Acheté :
Non
Vendu :
1 Gil
Trouvé :
Corel Nord (en empêchant le train de détruire la ville)

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	-	-	0	-
2	Ultima	130	5000	environ 5000 HP de dégâts
3	-	-	100000	-

MATERIA : RESTAURER

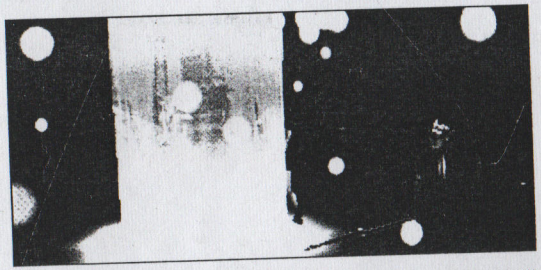
Élément : Sans
Changements :
Force -1,
Magie +1,
HPMAX -2 %,
MPMAX +2 %
Acheté :
750 Gils (Secteurs 7 et 5 de Midgar, Wall Market, Fort Condor, Costa del Sol, Mideel)
Vendu :
52500 Gils
Trouvé :
Réacteur 1 de Midgar

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Guéri	5	0	récupère quelques HP
2	Guéri2	24	2500	récupère quelques HP X2
3	Regen	30	17000	récupération progréssive
4	Guéri3	64	24000	récupère quelques HP X3

MATERIA : GUÉRISON MAX

Élément : Sans
Changements :
Force -4,
Vitalité -2,
Magie +4,
Déf mag +2,
HPMAX -10 %,
MPMAX +10 %
Acheté : Non
Vendu : 1 Gil
Trouvé :
Canyon Cosmo (un passage s'est ouvert dans le magasin d'éléments (CD2 et 3))

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	-	-	0	-
2	GuériMax	99	3000	récupèration totale des HP
3	-	-	100000	-



MATERIA : GUÉRIR

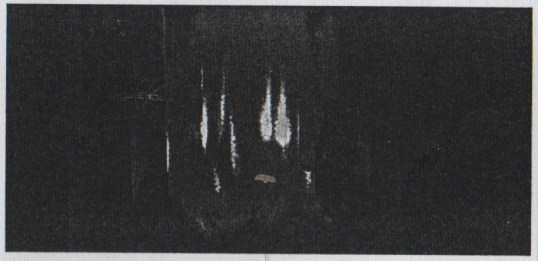
Élément : Sans
Changements :
Force -1,
Magie +1,
HPMAX -2 %,
MPMAX +2 %
Acheté :
1500 Gils (Kalm, Junon, Gongaga, Costa del sol (CD1))
Vendu :
105000 Gils
Trouvé : -

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Poisona	3	0	Soigne Poison
2	Esuna	15	12000	Soigne tout état anormal
3	Résist	120	52000	Immunise un état anormal
4	-	-	60000	

MATERIA : RANIMER

Élément : Sans
Changements :
Force -2,
Vitalité -1,
Magie +2,
Déf mag +1,
HPMAX -5 %,
MPMAX +5 %
Acheté :
3000 Gils (Junon, Gongaga, Costa del Sol (CD2 et 3))
Vendu :
105000 Gils
Trouvé : -

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Vie	34	0	Ranime allié avec 1/4 de HP
2	Vie2	100	45000	Ranime allié avec tous ces HP
3	-	-	55000	-



MATERIA : SCELLER

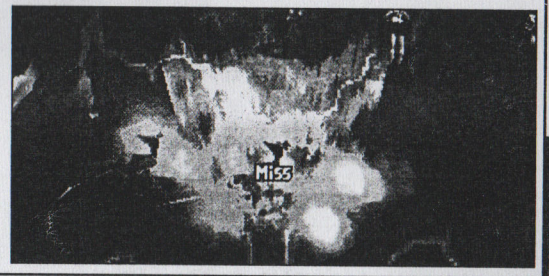
Élément : Sans
Changements :
Force -1,
Magie +1,
HPMAX -2 %,
MPMAX +2 %
Acheté :
3000 Gils (Junon, Costa del Sol (CD2 et 3))
Vendu :
210000 Gils
Trouvé : -

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Slipel	8	0	Endort la cible
2	Silence	24	10000	Inflige Silence à la cible
3	-	-	20000	-

MATERIA : MYSTIFIER

Élément : Sans
Changements :
Force -1,
Magie +1,
HPMAX -2 %,
MPMAX +2 %
Acheté :
6000 Gils (Gongaga, Canyon Cosmo)
Vendu :
420000 Gils
Trouvé : -

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Confus	18	0	Inflige Confusion à la cible
2	Folie	28	12000	Inflige Folie à la cible
3	-	-	25000	-



☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

Materia : TRANSFORMATION

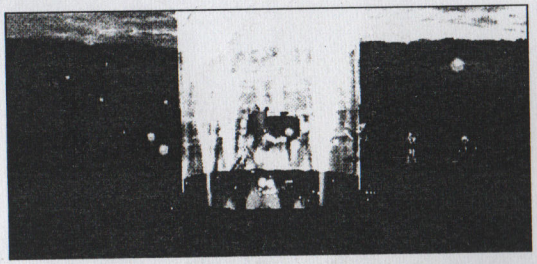
Élément : Sans
Changements :
Force -1,
Magie +1,
HPMAX -2 %,
MPMAX +2 %
Acheté :
5000 Gils (Corel Nord, Gongaga, Canyon Cosmo, Mideel)
Vendu :
350000 Gils
Trouvé :
Cait Sith dispose à l'origine de cette Materia, Mt. Corel

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Mini	10	0	Réduit la taille de la cible
2	Crapaud	14	8000	Transforme en grenouille
3	-	-	24000	-

Materia : QUITTER

Élément : Sans
Changements :
Force -1,
Magie +1,
HPMAX -2 %,
MPMAX +2 %
Acheté :
10000 Gils (Fusée Cité)
Vendu :
700000 Gils
Trouvé : -

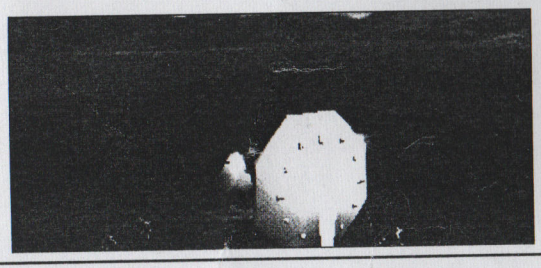
Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Escapade	16	0	Les alliés fuient le combat.
2	Retrait	99	10000	Les ennemis quittent le combat.
3	-	-	30000	-



Materia : TEMPS

Élément : Sans
Changements :
Force -2,
Vitalité -1,
Magie +2,
Déf mag +1,
HPMAX -5 %,
MPMAX +5 %
Acheté :
6000 Gils (Gongaga, Fusée Cité)
Vendu :
420000 Gils
Trouvé : -

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Hâte	18	0	Inflige Hâte à la cible
2	Lent	20	8000	Ralenti la cible
3	Stop	34	20000	Paralyse la cible
4	-	-	42000	-



Materia : BARRIERE

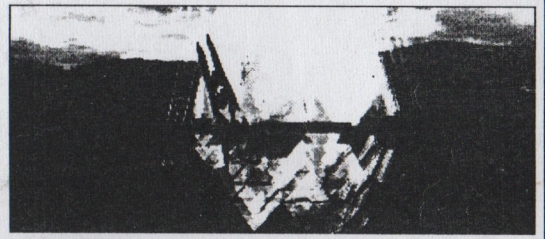
Élément : Sans
Changements :
Force -2,
Vitalité -1,
Magie +2,
Déf mag +1,
HPMAX -5 %,
MPMAX +5 %
Acheté :
10000 Gils (Fusée Cité)
Vendu :
700000 Gils
Trouvé : -

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	Barrière	16	0	Barrière attaques physiques
2	BarrM	24	5000	Barrière attaques magiques
3	Reflet	30	15000	Effet de mirroir sur les effets
4	Mur	58	30000	Barrière physiques ou magiques
5	-	-	45000	-

Materia : BOUCLIER

Élément : Sans
Changements :
Force -4,
Vitalité -2,
Magie +4,
Déf mag +2,
HPMAX -10 %,
MPMAX +10 %
Acheté :
Non
Vendu :
1 Gil
Trouvé :
Grotte Nord

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	-	-	0	-
2	Bouclier	180	10000	Temporairement invulnérable
3	-	-	100000	-



Materia : DESTRUCTION

Élément : Sans
Changements :
Force -2,
Vitalité -1,
Magie +2,
Déf mag +1,
HPMAX -5 %,
MPMAX +5 %
Acheté : 9000 Gils (Fort Condor (CD2 et 3), Mideel)
Vendu : 630000 Gils
Trouvé :
Bâtiment Shinra à Midelheim (donné par Séphiroth)

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
1	AntiBarr	12	0	Annule barrières
2	AntiSort	20	6000	Annule barrière, temps, bouclier, destruction
3	Mort	30	10000	Cible tuée sur le coup.

Materia : MAÎTRE

Trouvé à partir de la Méga-Materia Verte de la fusée, Kalm

Niveau	Sort	MP	AP	Effets
-	-	-	-	Permet de lancer les sorts des 21 Materias de Magie

Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

Les Materias d'invocation

Ces Materias rouges permettent d'invoquer seize puissantes divinités. Les fans de Final Fantasy reconnaîtront certaines d'entre elles déjà apparues dans l'épisode précédent. Elles sont également à l'honneur dans le tout récent Chocobo Dungeon. Le niveau de ces Materias correspond au nombre d'invocations par combat.

Materia : Choco/Mog

Élément : Vent
Coût : 14 MP
Maître : 35000 AP
Attaque : Coup mortel!!
Attaque sans élément sur tous les ennemis, les paralysant parfois.
Changements : Magie +1, HPMAX –2 %, MPMAX +2 %
Trouvé : Chocobo Ranch (parlez au Chocobo dans l'enclos).

Materia : Ifrit

Élément : 34 MP
Coût : 32 MP
Maître : 50000 AP
Attaque : Feu de l'enfer
Magie de Feu sur tous les adversaires.
Changements : Magie +1, HPMAX –2 %, MPMAX +2 %
Trouvé : Cargo en route vers Costa del Sol (en tuant Jénova-NAISSANCE).

Materia : Shiva

Élément : Glace
Coût : 32 MP
Maître : 50000 AP
Attaque : Poussière de diamant
Magie de Glace sur tous les adversaires.
Changements : Magie +1, HPMAX –2 %,MPMAX +2 %
Trouvé : Bas Junon (sauver Priscilla de la noyade)

Materia : Ramuh

Élément : Foudre
Coût : 40 MP
Maître : 70000 AP
Attaque : Éclair de jugement
Magie de Foudre sur tous les adversaires.
Changements : Magie +1, HPMAX –2 %, MPMAX +2 %
Trouvé : Salle des jockeys du Gold Saucer lors de votre fuite de la Prison de Corel.

Gros Chocobo

Parfois en invoquant Choco/Mog, vous aurez la surprise de voir un énorme Chocobo écraser vos ennemis de tout son poids. Cette attaque bien plus puissante que celle habituelle n'intervient hélas qu'une fois sur seize.

Materia : Titan

Élément : Terre
Coût : 46 MP
Maître : 80000 AP
Attaque : Fureur de la terre
Magie de Terre sur tous les ennemis.
Changements : Magie +1, HPMAX –2 %, MPMAX +2 %
Trouvé : Réacteur en ruine de Gongaga (à l'endroit où Scarlet prétend avoir découvert une Materia sans importance).

Materia : Bahamut

Élément : Sans
Coût : 100 MP
Maître : 120000 AP
Attaque : Méga éclat
Attaque sans élément sur tous les adversaires.
Changements : Magie +1, Déf mag +1, HPMAX –5 %, MPMAX +5 %
Trouvé : Temple des Anciens (après avoir terrassé le premier Boss Dragon Rouge).

Materia : Odin

Élément : Sans
Coût : 80 MP
Maître : 90000 AP
Attaque 1 : Epée lame d'acier
Tue instantanément tous les ennemis.
Changements : Magie +1, Déf mag +1, HPMAX –5 %, MPMAX +5 %
Trouvé : Manoir Shinra à Nibelheim (après avoir ouvert le coffre et vaincu le Boss qui y est enfermé).

Materia : Leviathan

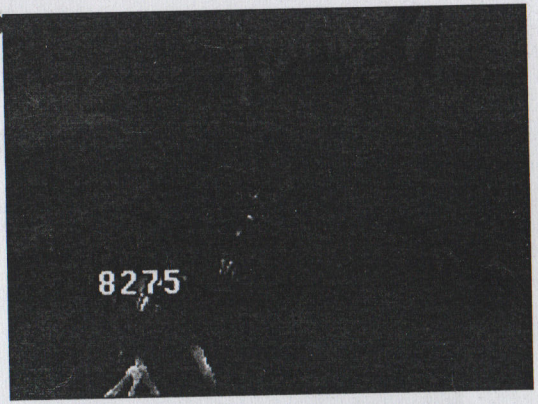
Élément : Eau
Coût : 78 MP
Maître : 100000 AP
Attaque : Vague
Attaque d'Eau sur tous les adversaires.
Changements : Magie +1, Déf mag +1, HPMAX –5 %, MPMAX +5 %
Trouvé : Récompense remise à Youfie après qu'elle ait vaincu son père dans l'Épreuve de la pagode à Utai.

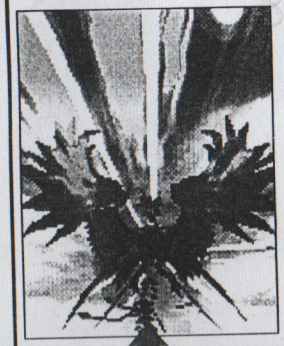
Lance visqueuse

Lorsque vous invoquez Odin, si les ennemis présents sont immunisés contre son attaque habituelle (systématiquement avec les Boss), le dieu nordique déchaînera sa colère sur une seule cible choisie au hasard, en la frappant avec sa lance au lieu de son épée.

Materia : Kjata

Élément : Sans
Coût : 110 MP
Maître : 140000 AP
Attaque : Tétra désastre
Enchaînement de quatre attaques respectivement de Feu, Glace, Foudre et Terre.
Changements : Magie +1, Déf mag +1, HPMAX –5 %, MPMAX +5 %
Trouvé : Forêt Endormie après le Village aux Ossements (roule sur le sol à gauche ou à droite).



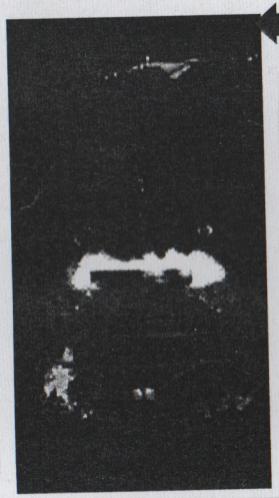


Materia : Phénix

Élément : Feu
Coût : 180 MP
Maître : 180000 AP
Attaque : Flamme de phénix
Attaque de Feu sur tous les adversaires. Ramène à la vie tous les alliés morts avec tous leurs HP mais le nombre de MP qu'ils avaient au moment de leur mort.
Changements : Magie +2, Déf mag +2, HPMAX –10 %, MPMAX +10 %
Trouvé : Bataille finale de Fort Condor.

Materia : Alexandre

Élément : Sacre
Coût : 120 MP
Maître : 150000 AP
Attaque : Jugement
Attaque de type Sacre sur tous les adversaires.
Changements : Magie +1, Déf mag +1, HPMAX –5 %, MPMAX +5 %
Trouvé : Grand Glacier.



Materia : Hadès-Les Enfers

Élément : Sans
Coût : 150 MP
Maître : 250000 AP
Attaque : Chaudron noir
Attaque sans type sur tous les adversaires causant un certains nombre d'états anormaux parmi les suivants : Sommeil, Silence, Mini, Grenouille, Lent, Confusion ou Paralysie.
Changements : Magie +4, Déf mag +4, HPMAX –10 %, MPMAX +15 %
Trouvé : Avion Gelnika de Shinra englouti au fond de l'océan (dans la soute en bas au pied de la carcasse de l'hélicoptère).

Materia : Néo Bahamut

Élément : Sans
Coût : 140 MP
Maître : 200000 AP
Attaque : Giga éclat
Attaque sans type sur tous les adversaires (de 4000 à 5000 HP de dégâts quels que soient les défenses de l'ennemi).
Changements : Magie +2, Déf mag +2, HPMAX –10 %, MPMAX +10 %
Trouvé : Labyrinthe Tornade.

Materia : Chevaliers de la Table Ronde

Élément : Sans
Coût : 250 MP
Maître : 500000 AP
Attaque : Fin Ultime
Inflige à tous les ennemis treize touches de 6000 à 9999 HP.
Changements : Magie +8, Déf mag +8, HPMAX –10 %, MPMAX +20 %
Trouvé : Grotte à Materia de l'Ile Ronde.

Materia : Typoon

Élément : Vent
Coût : 160 MP
Maître : 250000 AP
Attaque 1 : Désintégration
Attaque de Vent sur tous les adversaires, les tuant automatiquement (sauf les Boss) mais pouvant rater.
Changements : Magie +4, Déf mag +4, HPMAX –10 %, MPMAX +15 %
Trouvé : Forêt Ancienne (à droite dans les arbres).

Materia : Bahamut Zéro

Élément : Sans
Coût : 180 MP
Maître : 250000 AP
Attaque : Téra éclat
Attaque sans type sur tous les adversaires (de 6000 à 8000 HP de dégâts sans parade possible).
Changements : Magie +4, Déf mag +4, HPMAX–10 %, MPMAX +15 %
Trouvé : Donné par la Méga-Materia Bleue à partir des deux autres Bahamut.

Materia : Maître Invocation

Permet à son porteur d'invoquer chacune des seize divinités.
Changements : Aucun
Trouvé : Obtenue à partir de la Méga-Materia Rouge du sous-marin, une fois que toutes les seize Materias d'invocation de base sont au niveau Maître.
Donnée à Kalm par le petit vieux en échange de la Harpe Terrestre.

Les Materias de commande

Ces treize Materias jaunes modifient des commandes déjà existantes ou en ajoutent de nouvelles à vos personnages. Certaines d'entre elles sont incompatibles comme Attaque double et FurieMax qui remplacent toutes deux la commande Attaque originale.

Materia : Magie-W

Niveau	AP	Commande
1	0	Magie-W
2	250000	-
-	-	-

Magie-W : Remplace la commande Magie et permet de lancer deux sorts d'affilée par tour. **Changements :** - **/Acheté :** - **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Grotte Nord

Materia : Sentir

Niveau	AP	Commande
1	0	Sentir
2	40000	-

Sentir : Nouvelle commande permettant de voir les caractéristiques de certains ennemis (noms, niveau, HP, MP, point faible). **Changements :** Aucun **/Acheté :** 1000 Gils (Kalm) **/Vendu :** 70000 Gils **/Trouvé :** Jardin d'enfants du Secteur 6 à Midgar, Rouge 13 est à l'origine pourvu de cette Materia

Materia : Lancer

Niveau	AP	Commande
1	0	Lancer
2	45000	Argent
3	60000	-

Lancer : Permet de lancer une arme non équipée sur un ennemi. **Argent :** Lancez jusqu'à 600000 Gils à l'ennemi, 1000 Gils causant 100 HP de dégâts. Faites droite ou haut pour augmenter la somme de Gils et gauche ou bas pour la diminuer. **Changements :** Vitalité +1 **/Acheté :** 10000 Gils (Fusée Cité (CD2 et 3) et Fort Condor (CD2 et 3)) **/Vendu :** 700000 Gils **/Trouvé :** Youfie possède déjà cette Materia

Materia : Coup Mortel

Niveau	AP	Commande
1	0	CoupM
2	40000	-

CoupM : Nouvelle commande infligeant un coup critique ou aucun dommage à l'ennemi. **Changements :** Chance +1 **/Acheté :** 10000 Gils (Fusée Cité (CD2 et 3) et Fort Condor (CD2 et 3)) **/Vendu :** 700000 Gils **/Trouvé :** Gongaga (chemin de gauche)

Materia : Manipuler

Niveau	AP	Commande
1	0	Manip.
2	40000	-

Manip. : Nouvelle commande permettant de contrôler les actions d'un ennemi. Le personnage détermine alors les actions du monstre au lieu des siennes. **Changements :** Aucun **/Acheté :** 10000 Gils (Fusée Cité (CD2 et 3) et Fort Condor (CD2 et 3)) **/Vendu :** 700000 Gils **/Trouvé :** Cait Sith est à l'origine pourvu de cette Materia

Materia : Trans

Niveau	AP	Commande
1	0	Trans.
2	40000	-

Trans. : Nouvelle commande transformant un ennemi en objet, si ce coup est le coup fatal, mais n'occasionnant que peu de dégâts (environ 200 HP). **Changements :** Aucun **/Acheté :** - **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Temple des Anciens

Materia : Mimer

Niveau	AP	Commande
1	0	Mimer.
2	100000	-

Trans. : Reproduit la dernière action effectuée y compris celle d'un autre personnage. Ne consomme aucun MP. **Changements :** Aucun **/Acheté :** - **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Grotte à Materia de la Région d'Utai.

Materia : Talent de l'ennemi

Niveau	AP	Commande
1	0	TalentE

TalentE : Nouvelle commande permettant d'apprendre et d'utiliser les pouvoirs de certains ennemis (se reporter à la première partie pour plus de détails). **Changements :** Aucun **/Acheté :** - **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Boss H0512 au 68e étage du Bâtiment Shinra à Midgar, Junon (dans l'Auberge Respectable une fois vêtu de l'uniforme), Capitale Perdue, Maison du Chocobo Sage (parlez à son Chocobo)

Materia : Attaque double

Niveau	AP	Commande
1	0	2x
2	100000	4x
3	150000	-

2x : Remplace la commande Attaque et permet d'attaquer un ennemi deux fois de suite. **4x :** Remplace la commande précédente et permet d'attaquer un ennemis quatre fois de suite. **Changements :** Dextérité +2 **/Acheté :** - **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Avion Gelnika englouti

Materia : FurieMax

Niveau	AP	Commande
1	0	FurieMax
2	100000	Éclair
3	150000	-

FurieMax : Remplace la commande Attaque et permet d'attaquer tous les ennemis. **Éclair :** Remplace la commande précédente et permet d'attaquer tous les ennemis et de les tuer sur le coup. **Changements :** - **/Acheté :** - **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Forêt Ancienne

Materia : Voler

Niveau	AP	Commande
1	0	Voler
2	40000	Assaut
3	50000	-

Voler : Nouvelle commande permettant de dérober un objet à l'ennemi. **Assaut :** Remplace la commande précédente et permet d'attaquer et voler en même temps. **Changements :** Dextérité +2 **/Acheté :** 1000 Gils (Kalm) **/Vendu :** 84000 Gils **/Trouvé :** Égouts de Midgar (après avoir battu le Boss Aps)

Materia : Invocation-W

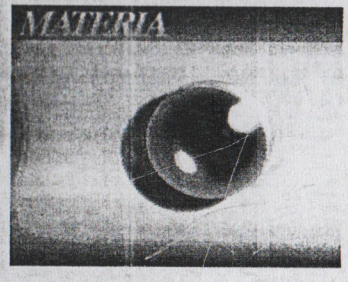
Niveau	AP	Commande
1	0	Invoquer-W
2	250000	-

Invoquer-W : Remplace la commande Invoquer et permet de faire deux invocations d'affilée par tour. **Changements :** - **/Acheté :** - **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Battle Square du Gold Saucer (64000 points de combat (CD3))

Materia : Elément-W

Niveau	AP	Commande
1	0	Elément-W
2	250000	-

Element-W : Remplace la commande Elément et permet d'utiliser deux objets d'affilée par tour. **Changements :** - **/Acheté :** - **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Après votre parachutage sur Midgar (CD2), tout en bas du tunnel ferroviaire



Materia : Maître Commande

Maître Commande : Permet de disposer des sept commandes de base : CoupM, Argent, Manip., Trans., Mimer, Sentir, Voler. **Changements :** - **Acheté :** - **Vendu :** - **Trouvé :** Obtenu grâce à la Méga-Materia Jaune de Fort Condor à partir des sept Materia de Commande de base. Donné par le petit vieux de Kalm lorsque vous lui rapporterez la Harpe Terrestre.

☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

Les Materias de support

Utilisées seules, ses treize Materias sont sans effet. Elles doivent obligatoirement être liées avec une autre Materias de Magie, d'Invocation ou de Commande suivant les cas.

Materia : Absorption HP

Niveau	AP	Remarque
1	0	-
2	100000	-

Fonction : Un dixième des dommages causés à l'ennemi par la Materia associée retournent au porteur sous forme de HP.
Supporte : Materias de Magie, Invocation et Commande
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Utai (coffre du magasin d'éléments).

Materia : Absorption MP

Niveau	AP	Remarque
1	0	-
2	100000	-

Fonction : Un centième des dégâts provoqués à l'ennemi par la Materia associée retournent au porteur sous forme de MP.
Supporte : Materias de Magie, Invocation et Commande
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Utai (coffre de la maison aux chats).

Materia : Turbo MP

Niveau	AP	Remarque
1	0	+10 %
2	10000	+20 %
3	30000	+30 %
4	60000	+40 %
5	12000	+50 %
-	-	-

Fonction : La puissance et le coût du sort ou de l'invocation associé sont augmentés d'un pourcentage dépendant du niveau de la Materia.
Supporte : Materias de Magie et d'Invocation et la Materia Commande Talent de l'ennemi
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Labyrinthe Tornade.

Materia : Quadruple magie

Niveau	AP	Remarque
1	0	1 utilisation
2	40000	2 utilisations
3	80000	3 utilisations
4	120000	4 utilisations
5	200000	5 utilisations

Fonction : Permet de lancer quatre fois de suite un sort de la Materia de Magie associée en ne dépensant que les MP d'une seule utilisation. Vous ne pouvez profiter de cet effet qu'un nombre de fois égal au niveau de la Materia
Supporte : Materia de Magie et Invocation sauf Chevaliers de la Table Ronde
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Grotte à Materia de la Région de Mideel

Materia : Attaque furtive

Niveau	AP	Remarque
1	0	20 %
2	20000	35 %
3	60000	50 %
4	100000	65 %
5	150000	80 %

Fonction : Au début de chaque combat, la Materia associée entre automatiquement en action à son plus haut niveau (avec le sort Feu3 si la Materia associée est la Materia Feu par exemple). La probabilité que cela aie lieu dépend du niveau de la Materia
Supporte : Materias de Magie, Invocation et Commande
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Gagné au Chocobo Square du Gold Saucer

Materia : Attaque Finale

Niveau	AP	Remarque
1	0	1 utilisation
2	20000	2 utilisations
3	40000	3 utilisations
4	80000	4 utilisations
5	160000	5 utilisations

Fonction : À chaque fois que le porteur meurt, la Materia associée entre automatiquement en action à son plus haut niveau (avec le sort Glace 3 si la Materia associée est la Materia Glace par exemple). Le nombre d'utilisations est limité au niveau de la Materia
Supporte : Materias de Magie, Invocation et Commande
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Gagné au Duel spécial du Battle Square du Gold Saucer

Materia : Tout

Niveau	AP	Remarque
1	0	1 utilisation
2	1500	2 utilisations
3	6000	3 utilisations
4	18000	4 utilisations
5	35000	5 utilisations

Fonction : La Materia associée affecte maintenant toutes les cibles mais son efficacité est réduite d'un tiers. Le nombre d'utilisations dépend du niveau de la Materia Tout.
Supporte : Materias de Magie n'atteignant qu'une cible
Acheté : 20000 Gils (Fort Condor (CD2 et 3))
Vendu : 1400000 Gils **/Trouvé :** Secteur 7 et Bâtiment Shinra (63e étage) à Midgar, Cargo partant de Junon, Mt. Nibel, Grand Glacier

Materia : Opposition magie

Niveau	AP	Remarque
1	0	30 %
2	40000	40 %
3	80000	60 %
4	160000	80 %
5	300000	100 %
-	-	-

Fonction : Lorsque le porteur est attaqué, il répliquera avec le sort le plus puissant de la Materia associée. La probabilité que cela se produise dépend du niveau de la Materia
Supporte : Materias de Magie et Invocation
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Gagné au Chocobo Square du Gold Saucer

Materia : Opposition

Niveau	AP	Remarque
1	0	30 %
2	40000	40 %
3	80000	60 %
4	120000	80 %
5	200000	100 %
-	-	-

Fonction : Lorsque le porteur est attaqué, il répliquera avec la commande associée. La probabilité que cela se produise dépend du niveau de la Materia
Supporte : Les sept Materias de Commande de base : Lancer, Voler, Sentir, Trans., Coup mortel, Manipuler, Mimer
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Grotte Nord

Materia : Coupure suppl.

Niveau	AP	Remarque
1	0	-
2	200000	-

Fonction : En utilisant la Materia associée sur quelqu'un, vous lui infligez une attaque supplémentaire. Ne pas lier avec une Materia que vous utilisez sur vos alliés ou avec FurieMax
Supporte : Materias de Magie, Invocation et Commande
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Grand Glacier

Materia : Vol simultané

Niveau	AP	Remarque
1	0	-
2	200000	-

Fonction : En utilisant la Materia associée sur quelqu'un, vous tenterez automatiquement de lui voler quelque chose.
Supporte : Materias de Magie, Invocation et Commande
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Grotte de la Statue de Da-Chao à Utai (éteindre les flammes)

Effet suppl.

Niveau	AP	Remarque
1	0	-
2	100000	-

Fonction : Lors d'une attaque normale, inflige à l'ennemi les états anormaux causés par la Materia associée.Utilisée sur l'armure, protège au contraire le porteur contre ces d'états
Supporte : Materia de Magie et d'Invocation provoquant des états anormaux
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Grotte Gi à Canyon Cosmo

Materia : El. Base

Niveau	AP	Dégâts
1	0	réduis de moitié
2	10000	annulés
3	40000	absorbés en HP
4	80000	-

Fonction : Applique l'élément de la Materia associée à l'arme ou à l'armure du porteur. Sur une armure, les dommages causés par l'élément associé sont plus ou moins amortis
Supporte : Materias de Magie et d'Invocation avec un Élément
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** 62e étage du Bâtiment Shinra à Midgar (trouver le code d'un coup), Nibelheim (jouer du piano dans la chambre de Tifa), Mt. Nibel

Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

Les Materias indépendantes

Ces 17 Materias roses se placent dans des orifices simples. Vous pouvez même équiper un personnage de plusieurs exemplaires d'une même Materia comme Super HP.

Materia : Super HP

Fonction : Augmente le nombre maximum de HP d'un pourcentage dépendant du niveau de la Materia
Acheté : 8000 Gils (Canyon Cosmo, Mideel) **/Vendu :** 56000 Gils **/Trouvé :** Junon (faire entre 60 et 90 points lors du passage en revue des troupes par Rufus (CD 1))

Niveau	AP	Nbre d'HP
1	0	+10 %
2	10000	+20 %
3	20000	+30 %
4	30000	+40 %
5	50000	+50 %

Materia : Super MP

Fonction : Augmente le nombre maximum de MP d'un pourcentage dépendant du niveau de la Materia
Acheté : 8000 Gils (Canyon Cosmo, Mideel)
Vendu : 56000 Gils
Trouvé : Non

Niveau	AP	Nbre de MP
1	0	+10 %
2	10000	+20 %
3	20000	+30 %
4	30000	+40 %
5	50000	+50 %

Materia : HP <- > MP

Fonction : Échange votre max de HP avec votre max de MP
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Grotte à Materia de Corel

Niveau	AP	Remarque
1	0	-
2	80000	-

Materia : Super chance

Fonction : Augmente votre Chance d'un pourcentage dépendant du niveau de la Materia
Acheté : Non
Vendu : 1050000 Gils
Trouvé : Temple des Anciens

Niveau	AP	Chance
1	0	+10 %
2	15000	+20 %
3	30000	+30 %
4	60000	+40 %
5	100000	+50 %

Materia : Super magie

Fonction : Augmente votre Magie d'un pourcentage dépendant du niveau de la Materia
Acheté : Non **/Vendu :** 1400000 Gils
Trouvé : Vallée de Corral (après la Capitale Perdue) en bas de l'escalier à droite

Niveau	AP	Magie
1	0	+10 %
2	10000	+20 %
3	20000	+30 %
4	30000	+40 %
5	50000	+50 %

Materia : Longue portée

Fonction : Votre arme est considérée comme à longue portée
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Mine de Mythril

Niveau	AP	Remarque
1	0	-
2	80000	-

Materia : Super Gil

Fonction : Multiplie le nombre de Gils reçus à chaque combat
Changements : Chance +1 **/Acheté :** Non **/Vendu :** 1 Gil
Trouvé : Wonder Square du Gold Saucer (1000 GP)

Niveau	AP	Nbre de Gils
1	0	x1.5
2	80000	x2
3	150000	-

Materia : Appât-chocobo

Fonction : Attire un Chocobo lors d'un combat. La probabilité d'une rencontre dépend du niveau de la Materia **/Changements :** Chance +1 **/Acheté :** 2000 Gils (Chocobo Ranch) **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Chocobo Ranch (en bas de l'enclos (CD2 et 3))

Niveau	AP	Probabilité
1	0	-
2	3000	x1.5
3	10000	x2
4	30000	x3

Materia : Super Exp

Fonction : Multiplie le nombre d'Exp reçus à chaque combat
Changements : Chance +1 **/Acheté :** Non **/Vendu :** 1 Gil
/Trouvé : Wonder Square du Gold Saucer (2000 GP)

Niveau	AP	Nbre d'Exp
1	0	x1.5
2	60000	x2
3	150000	-

Materia : Super vitesse

Fonction : Augmente votre Dextérité d'un pourcentage dépendant du niveau de la Materia
Acheté : Non
Vendu : 1400000 Gils
Trouvé : Battle Square du Gold Saucer (4000 points)

Niveau	AP	Dextérité
1	0	+10 %
2	15000	+20 %
3	30000	+30 %
4	60000	+40 %
5	100000	+50 %

Materia : Repousse-ennemi

Fonction : Diminue les combats en fonction du niveau de la Materia **/Changements :** Chance +1 **/Acheté :** Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Gagné au Chocobo Square du Gold Saucer

Niveau	AP	Combats
1	0	-50 %
2	10000	-75 %
3	50000	-

Materia : Appât-ennemi

Fonction : Augmente les combats en fonction du niveau de la Materia **/Changements :** Chance -1 **/Acheté :** Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Battle Square du Gold Saucer (250 points)

Niveau	AP	Combats
1	0	+50 %
2	10000	+100 %
3	50000	-

Materia : Prévention

Fonction : Augmente la probabilité d'attaquer son ennemi par derrière d'un pourcentage dépendant du niveau de la Materia
Changements : Dextérité +2 **/Acheté :** 1 Gil **/Vendu :** 56000 Gils **/Trouvé :** Battle Square du Gold Saucer (1000 points de combat)

Niveau	AP	Probabilité
1	0	+6 %
2	8000	+12 %
3	20000	+24 %
4	40000	+36 %
5	80000	+48 %

Materia : Couverture

Fonction : Le porteur s'interposer lorsque l'un de ses alliés est attaqué. La probabilité que cela arrive dépend du niveau de la Materia **/Changements :** Dextérité +1 **/Acheté :** 1000 Gils (Wall Market à Midgar) **/Vendu :** 70000 Gils **/Trouvé :** Jardin à droite de la maison d'Aeris à Midgar

Niveau	AP	Probabilité
1	0	20 %
2	2000	40 %
3	10000	60 %
4	25000	80 %
5	40000	100 %

Materia : Contre-attaque

Fonction : Permet à un personnage de contre-attaquer lorsqu'il est frappé. La probabilité que cela arrive augmente avec le niveau de la Materia **/Acheté :** Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Mt Corel (battre le Boss Gardien de Materia), gagné au Chocobo Square du Gold Saucer

Niveau	AP	Probabilité
1	0	20 %
2	10000	40 %
3	20000	60 %
4	50000	80 %
5	100000	100 %

Materia : Méga tous

Fonction : Les attaques et les magies du porteur atteignent maintenant tous les ennemis
Acheté : Non **/Vendu :** 1 Gil **/Trouvé :** Grotte Nord (CD3), elle flotte dans la chute de Mako (appuyez rapidement sur Rond pour l'attraper au passage)

Niveau	AP	Remarque
1	0	-
2	10000	-
3	50000	-
4	80000	-
5	160000	-

Materia : Sous-marin

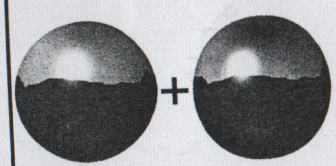
Fonction : Annule le compte à rebours lors du combat contre l'Arme d'Émeraude

TOP CD Consoles ☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

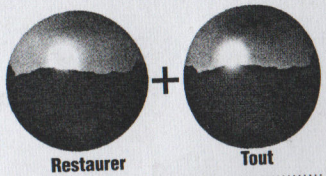
Combinaisons de Materias

Utilisées seules, les Materias s'avèrent d'une efficacité redoutable, en apprenant à les combiner judicieusement avec vos armes et armures vous obtenez des résultats encore plus dévastateurs.

Tout Utilisée avec Restaurer, cette Materia permet de soigner tous les personnages de votre équipe à la fois. Avec une Materia de Magie offensive, elle confère la possibilité d'atteindre tous les ennemis.
Le nombre d'utilisations de cette Materia est cependant limité à son niveau. En appuyant sur L1 ou R1 vous pouvez tout de même casser momentanément la liaison et n'attaquer ou ne soigner qu'une seule cible, vous économisant ainsi pour un moment plus propice.

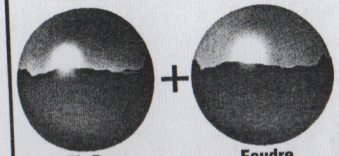


Restaurer + Tout

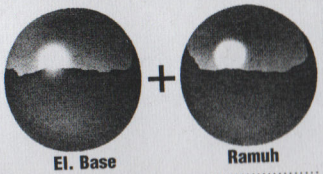


Restaurer + Tout

El. Base Cette Materia associéeà une Materia de Magie ou d'Invocation pourvue d'un élément (l'élément Feu pour Ifrit par exemple) sur une arme permettra à son porteur d'attaquer avec cet élément. Ceci revient alors à avoir une épée de Feu ou de Glace par exemple et s'avère extrêmement efficace si vous connaissez le point faible de votre ennemi.
Sur une armure, une telle combinaison vous immunisera contre les effets de l'élément en question et vous permettra même par la suite de les absorber sous forme de HP.



El. Base + Foudre

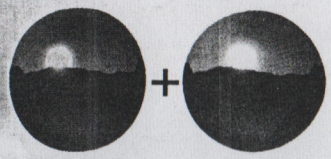


El. Base + Ramuh

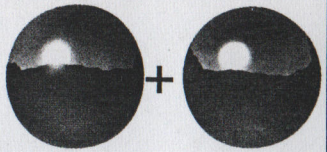
Coup Mortel L'attaque qui résulte de cette commande ne réussit qu'une fois sur deux, dans le cas contraire l'ennemi s'en sort sans une égratignure.
En la liant avec la Materia Coupure suppl, vous assurez au moins une attaque.
Une autre possibilité est de la lier avec Vol simultané. Vous pouvez très bien utiliser à la fois les deux combinaisons attaquant ainsi deux fois au maximum et volant par la même occasion.

Coup Mortel + Coupure Suppl. • Coup Mortel + Vol Simultané

Effet Suppl Liée dans une arme avec une Materia de Magie occasionnant des états anormaux, cette Materia peut ainsi rendre vos attaques normales particulièrement sournoises.
Voici la liste des Materias pouvant être utilisées :
Poison, Contenir (pour Pétrification, Confusion et Paralysie), Sceller (pour Silence et Sommeil), Mystifier (pour Confusion et Folie), Temps (pour Lent et Paralysie), Destruction (pour Mort) ainsi que Choco/Mog (pour Paralysie).
Le summum consiste à lier Effet Suppl. et Hadès sur votre arme, ainsi à chaque fois que vous attaquez normalement un ennemi, vous êtes susceptibles d'occasionner tous ou au moins certains des états anormaux provoqués par cette invocation.



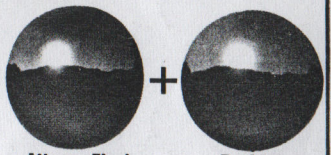
Effet Suppl. + Poison



Effet Suppl. + Hadès

Renaître de ces cendres Certains d'entre vous seront tentés de lier la Materia Attaque Finale avec une Materia de Magie ou d'Invocation très puissante, histoire de frapper un dernier coup avant de mourir. Il existe cependant une meilleure combinaison :
Phénix + Attaque Finale. Celle-ci vous rendra virtuellement invincible tout du moins tant que vous avez suffisamment de MP pour invoquer l'oiseau de feu.
En effet à chaque fois que vous mourrez, Phénix sera automatiquement invoqué, si vous avez le nombre de MP nécessaires et que vous n'avez pas dépassé son nombre d'utilisations, il attaquera l'ennemi en vous ressuscitant par la même occasion ainsi que tout autre membre de votre équipe éventuellement mort pendant le combat.
Pour un moindre coût en MP ou un personnage isolé, vous pouvez remplacer la Materia d'Invocation Phénix par la Materia de Magie Ranimer.

Attaque Finale + Phénix



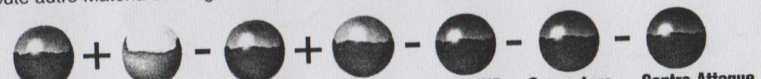
Attaque Finale + Ranimer

Lancer 8 fois un sort Équipez-vous de la Materia Magie-W et de la combinaison de Quadruple magie et d'une Materia de Magie ou d'Invocation (sauf les Chevaliers de la Table Ronde sinon ce serait trop facile !).
Vous pourrez alors lancer lors de votre tour huit fois la magie en question pour le coût en MP de seulement deux utilisations. Imaginez le massacre avec les magies Comète, Contenir ou Ultima.

Magie-W • Quadruple Magie + Ultima

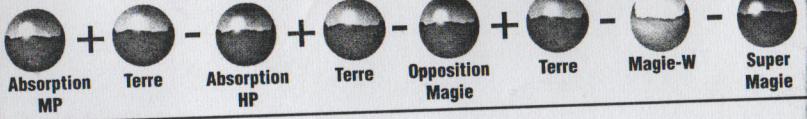
☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

Touchez pas à mes potes ! Équipez un personnage d'un maximum de Materias Contre-Attaque ainsi que de la Materia Couverture au niveau Maître si possible.
À chaque fois qu'un membre de votre équipe sera attaqué, ce personnage s'interposera et contre-attaquera autant de fois qu'il dispose de Materias Contre-Attaque.
Étant donné qu'il subira toutes les attaques, il vaut mieux lui adjoindre des Materias Super-HP ou même la combinaison Phénix + Attaque Finale.
Vous pouvez encore rendre les effets de la réplique plus dévastateurs en rajoutant les combinaisons Opposition + Coup Mortel et Opposition magie + Comète ou toute autre Materia de Magie bien puissante comme Ultima ou Contenir.



La charge héroïque Équipez tout vos personnages d'une Materia Mimer (vous devrez patienter longtemps avant de disposer de plusieurs exemplaires) et n'importe lequel des Materias Invocation-W et Chevaliers de la Table Ronde.
Vous pourrez ainsi invoquer en un seul tour deux fois les Chevaliers pour 500 MP et répéter gratuitement et indéfiniment l'invocation avec la commande Mimer.
Pour que cela fonctionne, il faut qu'aucun de vos personnages ne puisse contre-attaquer.

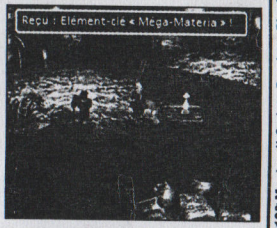
Multi Hits Combos Ce genre de combinaison n'est certainement pas la plus interessante puisqu'elle nécessite plusieurs exemplaires d'une même Materia de Magie.
Il s'agit de lier chacune d'entre elles avec une Materia de Support différente telle qu'Absorption HP ou MP, Quadruple magie, Tout.Au moment d'utiliser un sort commun à tous les exemplaires de cette Materia de Magie, tous ces effets supplémentaires auront lieu.
Vous pouvez ainsi provoquer une attaque dévastatrice que vous pourrez même reproduire deux fois de suite en utilisant en plus la Materia Magie-W.
Nous vous présentons ici un exemple avec la Materia de Magie Terre.



Les Méga-Materias

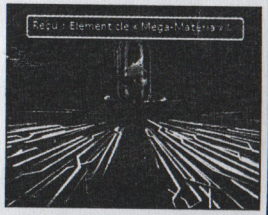
Dès le second CD, vous devez récupérer quatre Méga-Materias avant la Shinra. Elles ne sont pas vitales pour la suite du jeu mais elles le faciliteront grandement. N'ayant pas le droit à l'erreur, voici comment les obtenir.

Méga-Materia Bleue Stoppez le train partant du réacteur du Mt. Corel avant qu'il ne vienne s'écraser sur Corel Nord et on vous remettra cette Méga-Materia. Si vous ne rejoignez pas le train avant le temps imparti, la Méga-Materia est perdue à jamais. Si vous réussissez à l'atteindre mais n'évitez pas son déraillement, vous avez encore une chance de la récupérer en l'achetant 50000 Gils au gamin dans le dernier wagon.



Méga-Materia Jaune Empêchez les troupes de la Shinra d'envahir Fort Condor une dernière fois et le vieil homme attablé au premier étage vous remettra cette Materia.

Méga-Materia Rouge Celle-ci est embarquée à Junon dans le sous-marin rouge. Partez à sa poursuite, coulez le submersible et récupérez-la sur l'épave. Si vous êtes coulé, vous échouerez sur la plage de Basse Junon et la perdrez pour toujours. Vous pourrez toujours vous procurer un autre sous-marin en retournant au tunnel sous-marin. Le chien vous empêchant d'habitude de passer vous laissera entrer vous permettant ainsi de capturer le sous-marin rouge.

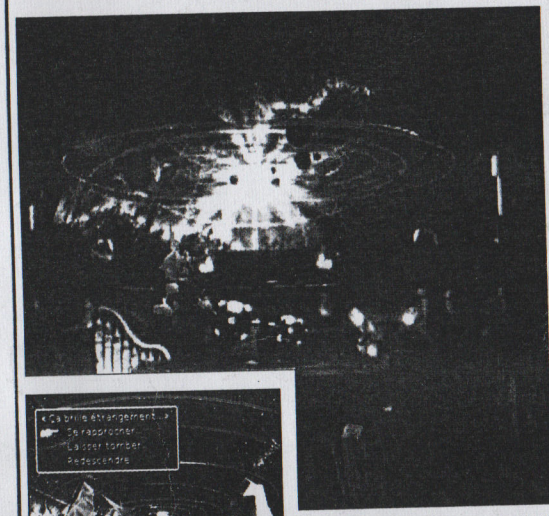


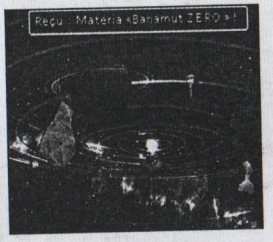
Méga-Materia Verte Enfermé dans la Fusée Shinra 26 après son décollage de Fusée Cité, il vous faut entrer le code ● ■ ✕✕ pour libérer la Materia avant l'explosion. Si vous échouez, la Méga-Materia est perdue à jamais.

☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

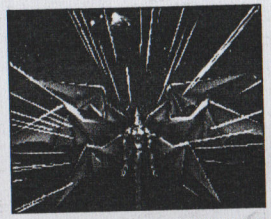
Les Materias Maîtres

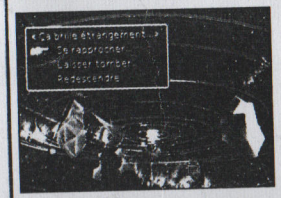
Une fois récupérées, vous devez placer les Méga-Materias à tout moment dans la machine de Bugenhagen à Canyon Cosmo. Grâce à elle, vous allez pouvoir obtenir une nouvelle Materia d'Invocation ainsi que trois Materias Maîtres.

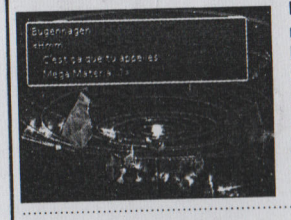




Materia Bahamut Zéro
Si vous disposez déjà des Materias Bahamut et Néo Bahamut, approchez-vous de la Méga-Materia Bleue pour recevoir la nouvelle Materia d'Invocation Bahamut Zéro.







Materia Maître Commande
Une fois que vous possédez les sept Materias de commande Coup Mortel, Trans., Manipuler, Lancer, Mimer, Sentir et Voler à un niveau Maître, vous pouvez les échanger contre une Materia Maître Commande en vous approchant simplement de la Méga-Materia Jaune.

Materia Maître Invocation
Une fois que vous disposez des dix-sept Materias d'Invocation du jeu, y compris Bahamut Zéro, au niveau Maître, vous pouvez les échanger contre une Materia Maître Invocation en vous approchant simplement de la Méga-Materia Rouge.

Materia Maître Magie Il vous faut tout d'abord posséder toutes les Materias de Magie du jeu, soit un total de 21, au niveau Maître. Ceci n'est possible que pendant le CD 3 car certaines Materias de Magie ne sont disponibles qu'à ce moment (vous récupérez d'ailleurs la Materia Bouclier dans la Grotte Nord avant d'affronter Séphiroth). Approchez-vous alors de la Méga-Materia Verte pour les échanger contre une Materia Maître Magie.
Les Materias Maîtres n'ont pas de niveau. Le seul moyen de vous en procurer d'autres est d'atteindre à nouveau le niveau Maître des Materias nécessaires à leur obtention et de les échanger auprès de la Méga-Materia correspondante.

Les Boss

Voici la description de tous les Boss (caractéristiques, points faibles et le cas échéant, emplacements) du jeu ainsi que quelques conseils pour en venir à bout même si avec de l'expérience, vous finirez par élaborer vos propres stratégies.

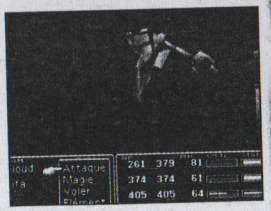
Scorpion Gardien **LV :** ? - **HP :** 800 - **MP :** 0 **Exp :** 100 - **AP :** 10 **Point faible :** Foudre **Récompense :** Fusil d'attaque **Lieu :** Réacteur 1 à Midgar
Comme tout les engins mécaniques, ce robot est vulnérable à la Foudre.
Utilisez par conséquent le sort Éclair de Clad pendant que Barret attaque normalement. Leur jauge se remplissant rapidement, vous pourrez souvent utiliser les Limites de vos personnages. Prenez garde à ne surtout pas attaquer le Scorpion lorsqu'il lève la queue ou sa réplique sera terrible. Profitez-en plutôt pour vous soigner vos blessures.

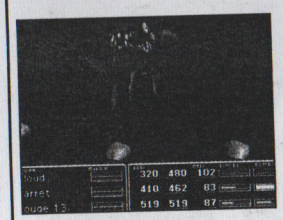
Briseur de l'air **LV :** 15 - **HP :** 1200 - **MP :** 0 **Exp :** 180 - **AP :** 16 **Point faible :** Foudre **Récompense :** Bijou Titan **Lieu :** Réacteur 5 à Midgar
Ce Boss possède des attaques dévastatrices, soignez vos moindres blessures de façon à conserver vos HP au maximum.
Là encore, le sort Éclair s'avère très efficace. De plus, compte tenu de la puissance des attaques ennemies, vos personnages pourront souvent déclencher leurs Limites.

Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

Aps **LV :** 18 - **HP :** 1800 - **MP :** 0 **Exp :** 240 - **AP :** 26
Point faible : Feu **Récompense :** Queue de Phénix
Lieu : Égouts de Midgar.Heureusement pour vous, la plus puissante attaque de ce Boss, Tsunami, frappe tous vos personnages mais cause également des dégâts au lanceur.
Attaquez avec des sorts de Feu et utilisez la Limite d'Aeris pour vous soigner. Méfiez-vous car juste avant de mourir, l'Aps lancera un dernière assaut.

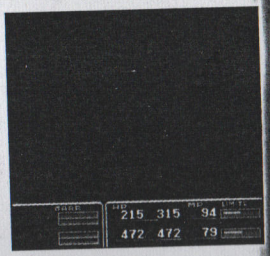
Reno **LV :** 17 - **HP :** 1000 - **MP :** 0 **Exp :** 290 - **AP :** 22
Point faible : Aucun **Récompense :** Ether
Lieu : Pilier du Secteur 7
Reno pouvant emprisonner vos personnages dans une pyramide, délivrez-les aussitôt en les frappant. N'ayez craintes vos coups n'endommageront que la pyramide. Vous perdez le combat si tous vos personnages sont fait prisonniers.
Si les sorts de Glace sont assez efficaces contre Reno, une fois de plus, vos Limites feront la différence.

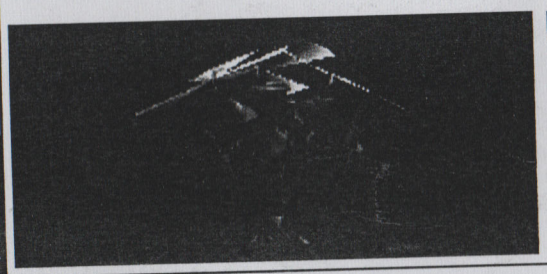




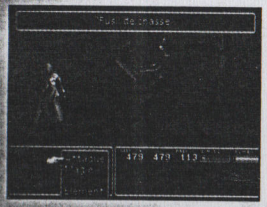
Spécimen : H0512 **LV :** 19 - **HP :** 1000 - **MP :** 120 **Exp :** 300 - **AP :** 30 **Point faible :** Aucun **Récompense :** Talisman, Grenades
Lieu : Bâtiment Shinra (68e) Ne tuez les petits spécimens, ils réapparaîtront toujours. Concentrez-vous plutôt sur le Boss. Barret peut l'atteindre avec son arme à longue portée, les autres devront utiliser la magie. Ce spécimen pouvant vous empoisonner, équipez-vous du Pendentif Étoilé trouvé au 63e étage. Ne l'empoisonnez surtout pas ceci ne ferait qu'empirer les choses. Après votre victoire, ramassez la Materia Talent de l'Ennemi.

Cent Artilleurs **LV :** 18 - **HP :** 1600 - **MP :** 0
Exp : 330 - **AP :** 35 **Point faible :** Foudre **Récompense :** Aucune **Lieu :** Ascenseur Bâtiment Shinra
De nouveau, seul Barret peut atteindre sans encombre ce Boss avec une attaque dite normale, Aeris et Rouge 13 devant utiliser la magie et de préférence des sorts de Foudre. Une fois affaibli, votre ennemi dévoilera deux énormes canons.Ils sont terrifiants. Il lui faudra deux tours pour les charger alors profitez-en. Une fois détruit, vous enchaînerez aussitôt le combat suivant. Restez zen...



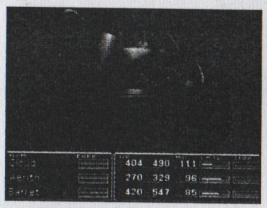


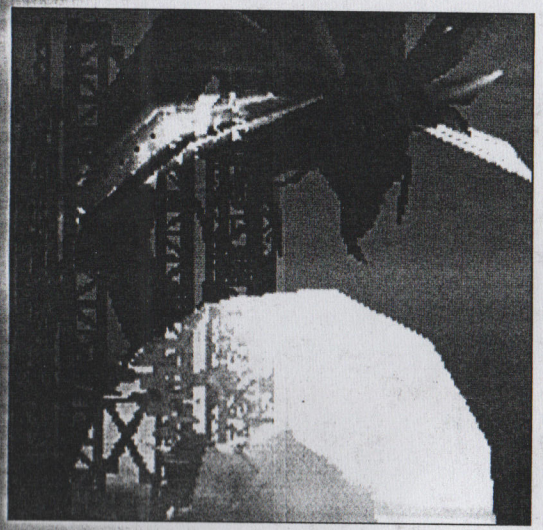
Hélimitrailleuse
LV : 19 - **HP :** 500 - **MP :** 0
Exp : 250 - **AP :** 25
Point faible : Foudre, Vent
Récompense : Cercle Mythril
Lieu : Ascenseur Bâtiment Shinra
Soignez avant tout les blessures du combat antérieur puis procédez comme précédemment.



Rufus **LV :** 21 - **HP :** 500 - **MP :** 120
Exp : 240 - **AP :** 35
Point faible : Aucun
Récompense : Gilet et Source de protection
Lieu : Toit Bâtiment Shinra
Tuez avant tout la panthère noire car elle protège et soigne Rufus. Attention tout de même à ses attaques de Foudre.
Il est alors préférable de protéger Clad avec la combinaison des Materias El.Base + Foudre dans son armure.

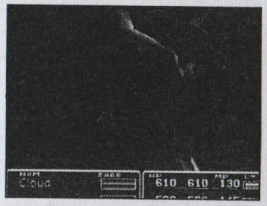
Boule motorisée **LV :** 19 - **HP :** 2600 - **MP :** 120
Exp : 440 - **AP :** 45 **Point faible :** Foudre.
Récompense : Pendentif étoilé
Lieu : Autoroute de Midgar
Ce Boss peut infliger 250 HP de dégâts à tous vos personnages d'un seul coup.
Équipez deux d'entre eux de la Materia Foudre tandis que le troisième, servant de guérisseur, aura la combinaison des Materias Restaurer + Tout.





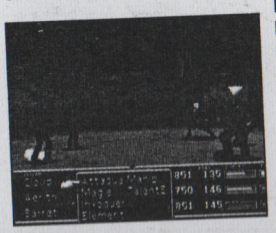
Grand Œdème **LV :** 23 - **HP :** 2500 - **MP :** 100
Exp : 550 - **AP :** 52
Point faible : Vent
Récompense : Super poignet
Lieu : Junon
Attaquez ce Boss avec des sorts de Vent et empoisonnez-le à l'aide de la Materia Poison. Celui-ci volant, les personnages équipés d'armes de corps à corps ne peuvent l'atteindre avec des attaque normales (dommage...). Il peut également emprisonner un personnage dans une sphère lui pompe ses HP. Le seul et unique moyen moyen de l'en délivrer est de la frapper avec de la magie (visez bien la sphère et non le personnage à l'intérieur !).

Jénova-NAISSANCE **V :** 25 - **HP :** 4000 - **MP :** 110
Exp : 680 - **AP :** 64 **Point faible :** Aucun
Récompense : Cape blanche **Lieu :** Cargo pour Costa del Sol
Utilisez tout ce que vous avez contre ce Boss : magies de Terre, Feu et Glace, vos Materias d'invocation tout en conservant vos HP au plus haut si vous voulez survivre à son Laser de Queue.
Jénova pouvant paralyser l'un de vos personnages, évitez d'être trop dépendant de l'un d'eux en particulier.
Ramassez la Materia Ifrit à la fin du combat.

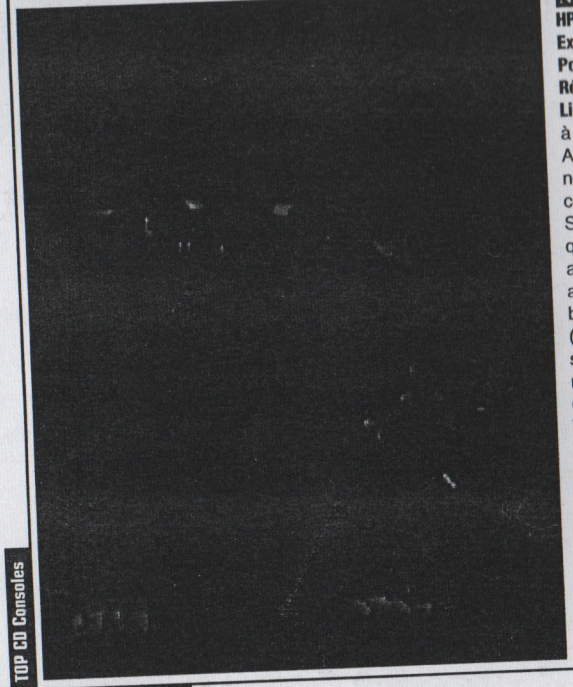


Dayne **LV :** 23 - **HP :** 2000 - **MP :** 20**Exp :** 600 - **AP :** 55
Point faible : Aucun
Récompense : Bracelet argent
Lieu : Prison de Corel
Même à un contre un, Barret n'aura aucun mal à le battre. Il lui suffit simplement de se soigner assez régulièrement, d'attaquer et d'utiliser convenablement ses Limites.

Reno et Rude **LV :** 22 - **HP :** 2000 - **MP :** 80 **Exp :** 720 - **AP :** 70 **(Reno)**
LV : 23 - **HP :** 2000 - **MP :** 135 **Exp :** 660 - **AP :** 60 **(Rude) Point faible :** Aucun **Récompense :** Conte de Fées et Potion-X
Lieu : Région de Gongaga
Vous n'aurez aucun mal à mettre les Turks en fuite si vous prenez garde à Rude et à ses dons de guérisseur.

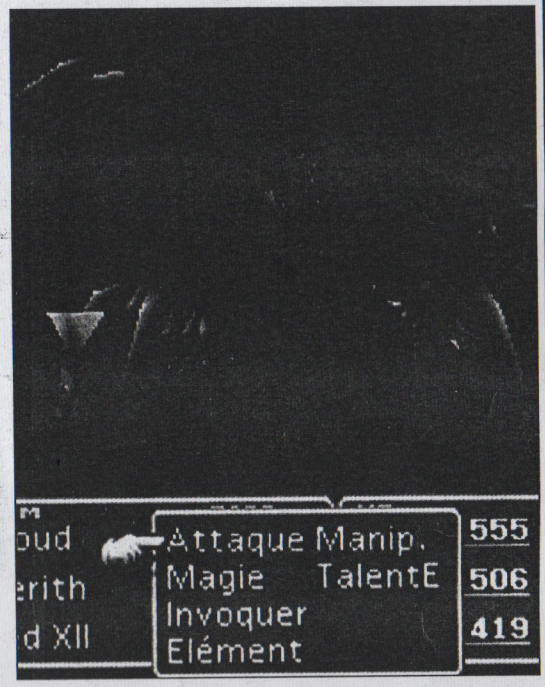


Feu de l'esprit **LV :** 29 - **HP :** 5500 - **MP :** 200
Exp : 1400 - **AP :** 150
Point faible : Sacre, Restaurer
Récompense : Bâton de sage
Lieu : Grotte Gi à Canyon Cosmo. Le plus vulnérable de touS. il suffit de lui donner une Potion-X (ou de lancer Guéri3) pour le tuer. Ne vous occupez pas des petites boules de feu.



Numéro perdu **LV :** 35 - **HP :** 7000 - **MP :** 300
Exp : 2000 - **AP :** 80
Point faible : Aucun
Récompense : Mémoire Cosmos
Lieu : Manoir Shinra à Nibelheim
Après avoir subi un certain nombre de dommages, ce Boss se transformera. Suivant le dernier coup que vous lui portez avant sa transformation, vous aurez droit soit à sa version bleue vulnérable à la magie (après une attaque physique) soit à sa version rouge vulnérable aux attaques physiques (après une attaque magique). Vous pouvez cependant le paralyser facilement dès le début avec le sort Stop, la limite Contre Taillade Niveau 1 de Clad ou en invoquant Choco/Mog l'empêchant ainsi de se transformer. Soignez toujours vos blessures, les attaques du Numéro perdu causant jusqu'à 2200 HP de dégâts

Gardien de Materia
LV : 38 - **HP :** 8400 - **MP :** 300
Exp : 3000 - **AP :** 200
Point faible : Aucun
Récompense : Anneau de pierres
Lieu : Mt. Nibel
Les sorts et attaques à base de Feu ne feront que guérir ce boss. Évitez par conséquent d'utiliser la Limite Bête Galienne de Vincent ses attaques étant à base de feu. Frappez-le plutôt avec des sorts de Glace ou de Foudre. Harcelez-le sans cesse car lorsque son niveau de HP deviendra trop faible, il se guérira, récupérant environ 1000 HP. Si vous disposez de Materias Talent de l'ennemi et si vous en avez le courage, vous pouvez attendre qu'il vous lance le Talent Trine pour l'apprendre. Attention tout de même car ce sort occasionne jusqu'à 500 HP de dommages à tous vos personnages.

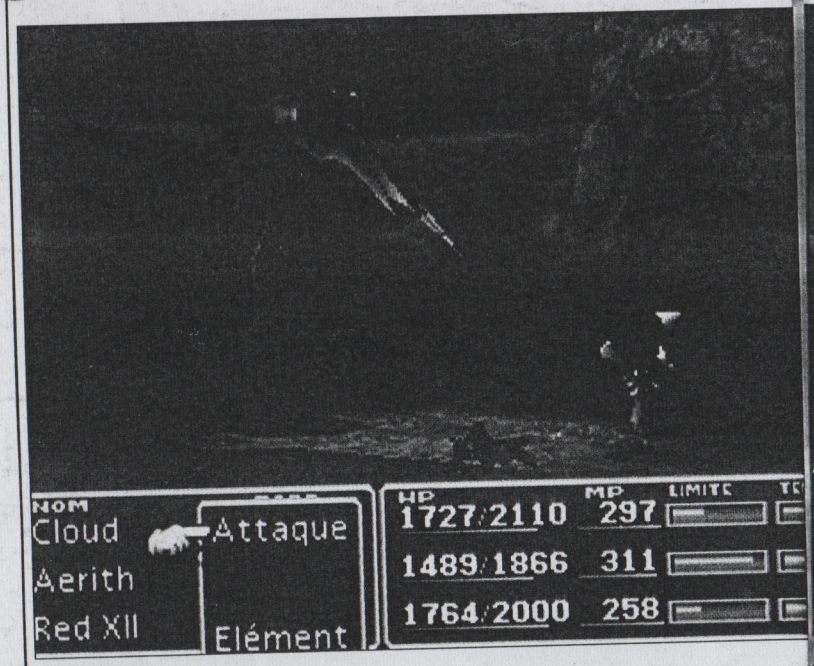


Palmer **LV :** 38 - **HP :** 6000 - **MP :** 240 **Exp :** 1800 - **AP :** 98
Point faible : Aucun
Récompense : Veste d'éden
Lieu : Fusée Cité
Avec son pistolet, Palmer peut lancer des attaques à base de Feu, de Glace ou de Foudre. Celles-ci sont cependant assez faibles et vous pourrez facilement en venir à bout et même le paralyser en invoquant Choco/Mog ou avec la Limite Contre Taillade Niveau 1 Contre Taillade de Clad.

Sacré Palmer

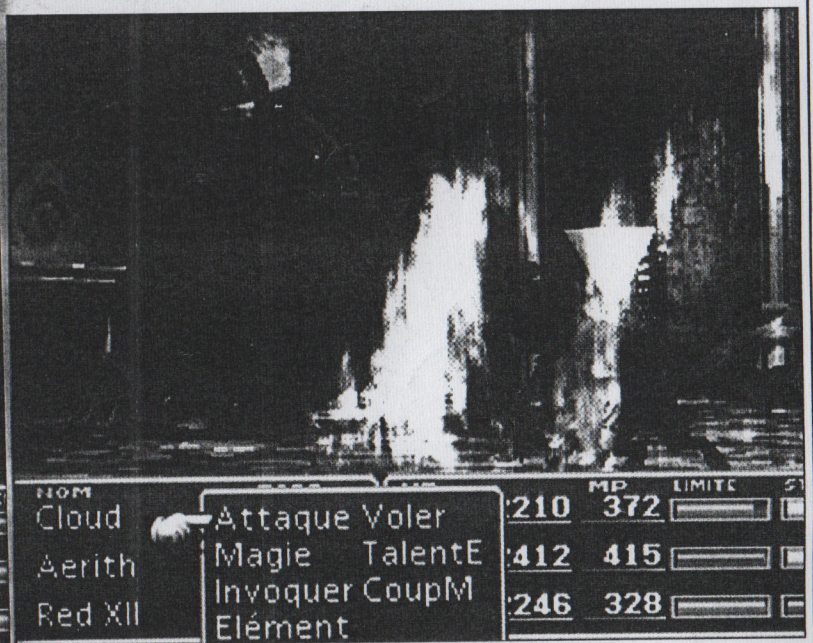
Pendant le combat, Palmer vous narguera souvent en se tapotant les fesses mais croyez-moi, il ne fera pas longtemps le fier et finira par prendre ses jambes à son cou. Ce sera alors à votre tour de rire lorsque ce dernier se fera renverser par un camion de sa propre société.

Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.



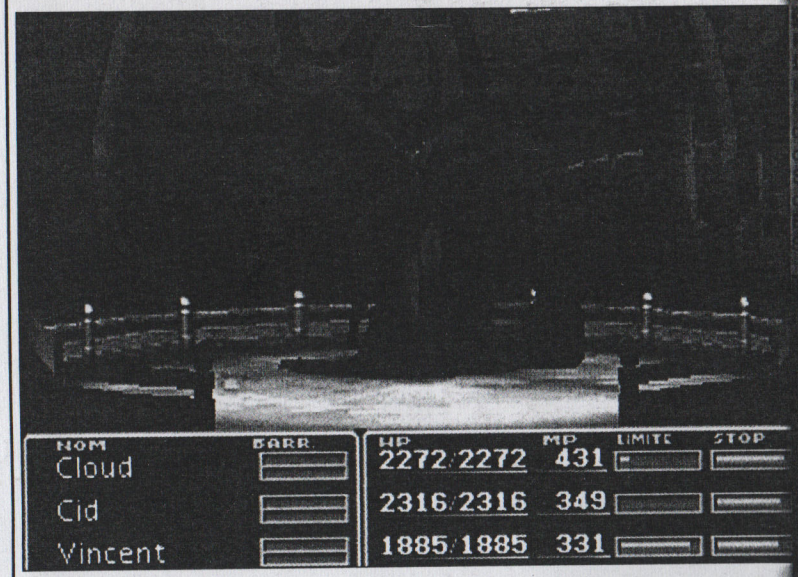
Rapps **LV :** 38 - **HP :** 6000 - **MP :** 300 **Exp :** 3200 - **AP :** 33 **Point faible :** Aucun
Récompense : Anneau de paix
Lieu : Statue Da-Chao à Utai
Vous ne rencontrerez ce monstre au service de Don Cornéo, que si vous avez déjà trouvé Youfie lors de votre arrivée à Utai. Vous devrez malheureusement le combattre sans vos Materias. Il ne vous reste alors qu'une seule solution, attaquez encore et toujours, u lisez les Limites et les objets permettant de lancer des sorts.
Pensez à inclure Aeris dans votre équipe afin de soigner vos blessés.
Si vous décidez d'utiliser certains objets magiques de votre inventaire, n'oubliez pas que le Rapps est totalement immunisé contre le Feu.
Évitez par conséquent la première Limite de Vincent Bête Galienne.
Certaines attaques de ce Boss, comme Aero3, causant jusqu'à 1500 HP de dégâts à un seul personnage, des Potion-X et des Queues de Phénix seront également très utiles.

Godo **LV :** 41 - **HP :** 10000 - **MP :** 1000 **Exp :** 5000 - **AP :** 60
Point faible : Aucun **Récompense :** Leviathan, Tout Création
Lieu : Pagode de Utai.
Youfie doit affronter seule ce boss. Godo dispose de trois têtes : l'une lui permet de soigner plus de 1200 HP, l'autre lance le Talen Trine (que Youfie apprend avec la Materia Talent de l'ennemi) alor que la dernière utilise une puissante attaque physique. Essayez d'épuiser son stock de MP avec le Talent de l'ennemi Marteau Magie. Lancez Reflet sur lui de façon à rediriger vers Youfie les sorts de soin qu'il lancera.

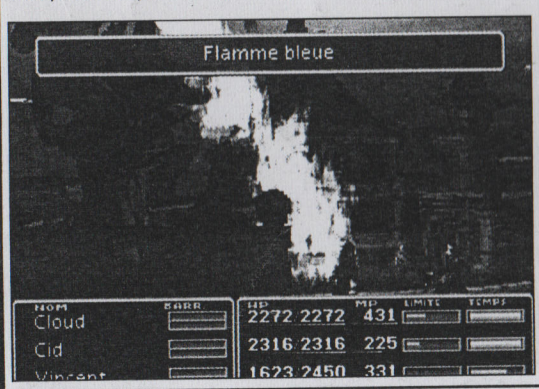


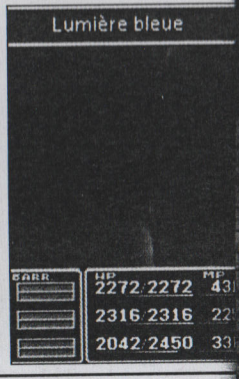
Dragon Rouge **LV :** 39 - **HP :** 6800 - **MP :** 300 **Exp :** 3500 - **AP :** 200 **Point faible :** Aucun
Récompense : Bracelet Dragon **Lieu :** Temple des Anciens
Les attaques de ce Boss sont à base de Feu. Toute attaque de ce type portée contre lui ne ferait que le soigner. Il est également immunisé contre les sorts de Gravité. Attention également à ne pas invoquer Kjata qui lui rendrait 2000 HP.
Équipez-vous d'un Anneau Feu ou de la combinaison des Materias El.Base + Feu sur vos armures.
Empoisonnez le Dragon Rouge avec le sort Bio2, des attaques physiques feront le reste.
Voici une bonne occasion d'utiliser la Materia Coup Mortel.
Après votre victoire récupérez la Materia Bahamut.

Porte des Démons **LV :** 45 - **HP :** 10000 - **MP :** 400 **Exp :** 3800 - **AP :** 220 **Point faible :** Aucun **Récompense :** Bracelet Gigas
Lieu : Temple des Anciens
Voici une bonne occasion de tester l'efficacité de votre nouvelle Materia Bahamut, les autres invocations n'occasion nant que peu de dégâts. Utilisez la dernière Limite d'Aeris, Grand Evangile, pour rendre votre équipe invincible pendant cinq minutes le temps de venir à bout de ce monstre. Dans le cas contraire, veillez à conserver toujours le niveau des HP de vos personnages suffisamment haut, ce Boss pouvant rapidement décimer votre groupe.



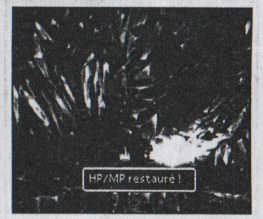
Jénova-VIE **LV :** 50 - **HP :** 10000 - **MP :** 300 **Exp :** 4000 - **AP :** 350 **Point faible :** Terre
Récompense : Bracelet Sage **Lieu :** Capitale Perdue
Profitez du point faible de cette nouvelle version de Jénova en utilisant les sorts de Terre et en invoquant Titan. Kjata et Bahamut sont également efficaces.
Ses attaques étant à base d'Eau, protégez vous avec un Cercle d'Eau ou la combinaison des Materias Eau + El.Base dans votre armure. Après un certain temps, Jénova lancera Reflet et pourra donc vous retourner tous les sorts que vous lui lancerez. Contournez ce problème en équipant les armes de vos personnages de la combinaison des Materias Terre + El.Base de façon à pouvoir l'attaquer physiquement sur son point faible. Si vous en avez le courage, vous pouvez toujours essayez d'apprendre le Talent Scaphandre avant de l'achever.

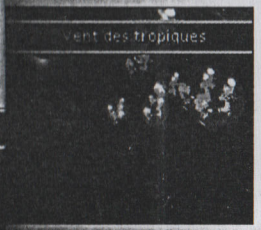




Shizo Droit et Gauche **LV :** 43 - **HP :** 18000 - **MP :** 350 **Exp :** 2200 - **AP :** 120 (chacun)
Point faible : Glace (droit), Feu (gauche) **Récompense :** Dent de Dragon
Lieu : Falaise de Gaea
Il faut considérer ce Boss comme deux monstres séparés, tout deux immunisés contre Gravité. Ne pensez même pas à utiliser Kjata ou la Limite Bête Galienne de Vincent, vous risquez d'avoir une désagréable surprise. L'idéal est d'invoquer Alexandre qui causera jusqu'à 3000 HP de dommages aux deux têtes. Il est préférable de se débarrasser d'une tête à la fois. Surtout lorsque l'on sait qu'avant de mourir, chacune des deux parties lance une ultime attaque occasionnant jusqu'à 1500 HP de dommages à tous vos personnages.
En les tuant en même temps, chacun d'entre eux devra donc encaisser 3000 HP de dégâts. Sachez finalement que vous pouvez voler un Anneau Protecteur à la tête droite.

SOURCE MIRACULEUSE
Avant d'aller affronter Shizo, approchez-vous de la lueur à droite du point de sauvegarde et appuyez sur Rond. Vous pourrez ainsi récupérer miraculeusement tous vos MP et HP.

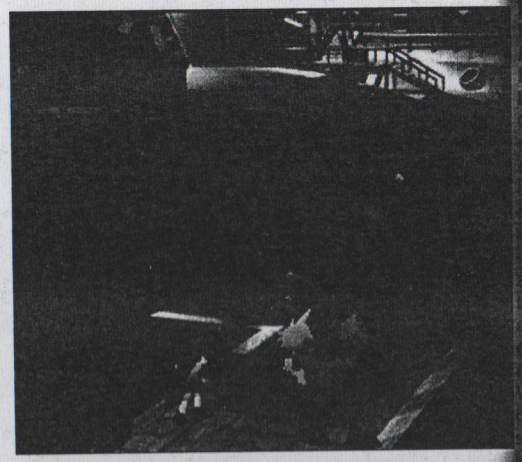


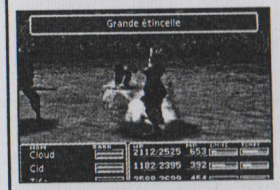


Jénova-MORT **LV :** 55 - **HP :** 25000 - **MP :** 800 **Exp :** 6000 - **AP :** 400 **Point faible :** Aucun **Récompense :** Anneau reflet
Lieu : Labyrinthe Tornade
Jénova est de retour sous une nouvelle forme. Malgré le fait qu'elle lance souvent Silence sur vos personnages vous devriez en arriver facilement à bout.
De plus la plupart de ses attaques étant à base de Feu, tout personnage muni d'un Anneau de Feu, d'un Bracelet de Feu ou de la combinaison des Materias El.Base + Feu dans son armure sera quasiment invulnérable contre elle.

Dernière Arme **LV :** ? - **HP :** 1000 - **MP :** 400**Exp :** 35000 - **AP :** 350 **Point faible :** Aucun **Récompense :** Aucune
Lieu : Mideel
Les attaques de la Dernière Arme peuvent occasionner jusqu'à 1500 HP de dommages à chaque personnage. Protégez-vous avec le sort BarrM et gardez vos HP au maximum. Après quelques Limites, sorts Comète et Ultima vous devriez la mettre en fuite.
Avant cela essayez de lui dérober un Anneau Maudit.
Apprêtez vous cependant à la revoir plus tard dans l'aventure.

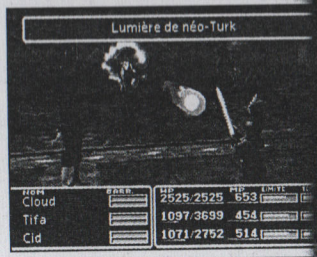
Porte-Armure **LV :** 45 - **HP :** 24000 - **MP :** 200 **Exp :** 2800 - **AP :** 240 **Point faible :** Foudre **Récompense :** Main Divine
Lieu : Réacteur sous-marin
Attention, ce Boss peut capturer un personnage dans chacun de ses bras le rendant alors inutilisable. Un personnage ainsi emprisonné subit également des dommages.
Le seul moyen de le délivrer est soit de détruire le bras, soit d'attendre qu'il ne meure et de le ressusciter ensuite avec une Queue de Phénix. Attention car s'il ne vous reste plus qu'un seul personnage de libre et que celui-ci est tué, la partie est immédiatement perdue. Pour éviter cela frappez vite et fort avec des sorts de Foudre (surtout si vous avez lié les Materias Foudre et Tout) et en invoquant Ramuh.
Concentrez également vos attaques sur les bras en faisant attention au fait qu'ils changent de place.



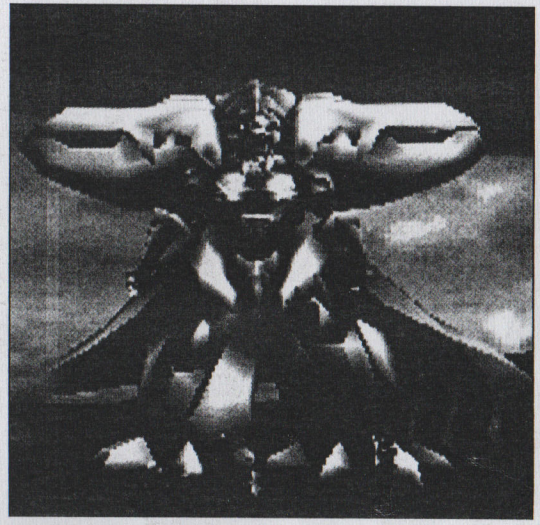


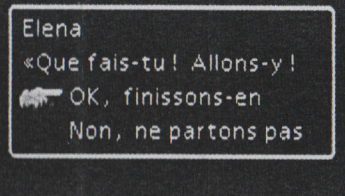
Rude **LV :** 42 - **HP :** 9000 - **MP :** 240 **Exp :** 3400 - **AP :** 80
Point faible : Aucun **Récompense :** Aucune
Lieu : Fusée Cité
Ce combat sera une promenade de santé et vous n'aurez aucun mal à venir à bout de Rude et des deux soldats qui l'escortent rien qu'en utilisant des attaques normales. Profitez-en pour lui dérober un Collier.
Méfiez-vous tout de même car Rude peut se soigner.

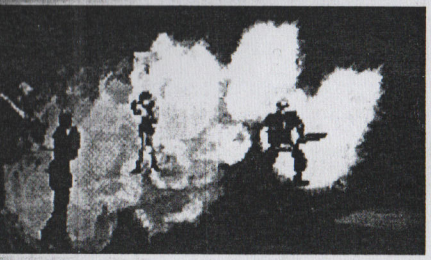
Reno et Rude **LV :** 42 - **HP :** 15000 - **MP :** 230 **Exp :** 5000 - **AP :** 300 **(Reno) LV :** 49 - **HP :** 20000 - **MP :** 280 **Exp :** 5500 - **AP :** 360 **(Rude)**
Point faible : Aucun **Récompense :** Aucune
Lieu : Avion Gelnika englouti
Reno dispose d'une nouvelle arme pouvant confondre l'un de vos personnages et sera votre objectif numéro un. Il est préférable que votre guérisseur de service dispose d'un Ruban. En vous débarrassant de Reno, Rude restera sans défense. Essayez de voler un Collier à Rude et un Anneau Résistant à Reno.



Arme de Diamant **LV :** ? - **HP :** 50000 - **MP :** 0 **Exp :** 35000 **AP :** 3500 **Point faible :** Aucun **Récompense :** Aucune
Lieu : Devant Midgar
Cette Arme surgit des flots et se dirige tout droit sur Midgar. Posez-vous et attendez-la patiemment sur la terre ferme. Même si elle est assez résistante, ses attaques sont par contre assez faibles. Méfiez-vous tout de même car lorsque ses HP seront trop bas, elle déclenchera un compte à rebours.
Veuillez à ce que les HP de tous vos personnages soient à leur maximum lorsque celui-ci atteint zéro. Vous pouvez lui voler le Soleil Levant.

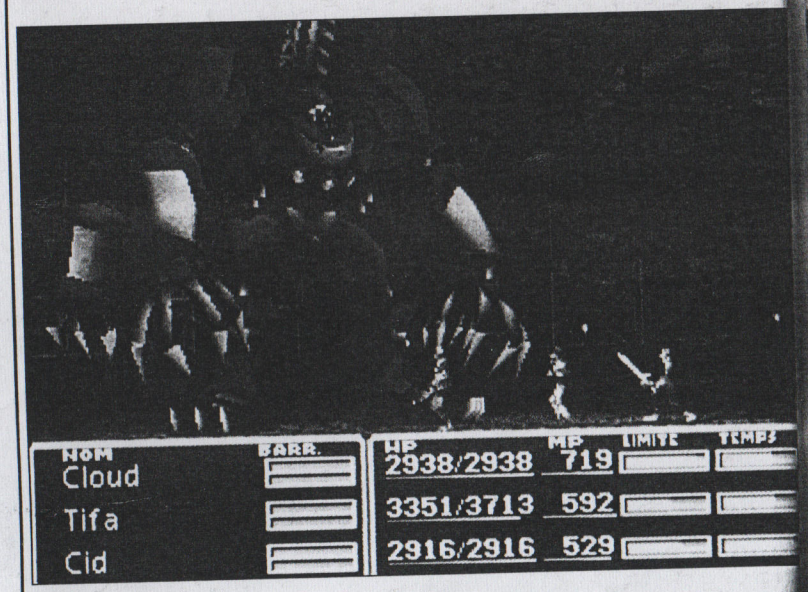






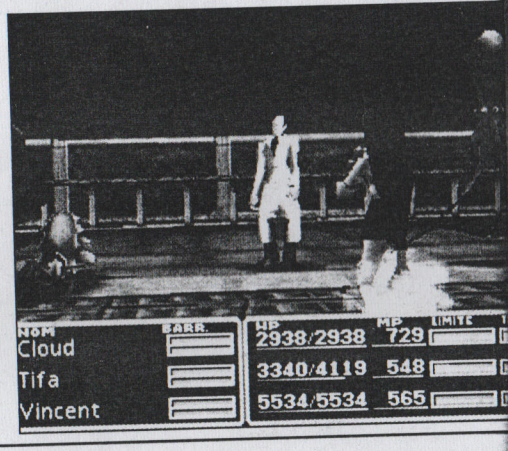
Elena et les Turks
LV : ? - **HP :** 30000 - **MP :** 100 **Exp :** 6400 - **AP :** 800 **(Elena) LV :** 50 - **HP :** 25000 - **MP :** 110 **Exp :** 6000 - **AP :** 800 **(Reno) LV :** 51 - **HP :** 28000 - **MP :** 250 **Exp :** 5500 - **AP :** 600 **(Rude)**
Point faible : Aucun
Récompense : Elixir, Potion-X
Lieu : Métro de Midgar
Vous pouvez éviter ce combat. Les attaques de Foudre ne feront que soigner Elena, alors que la Glace agira de même avec Rude et Reno. Il possède une fois de plus la capacité de confondre vos personnages, faites en votre cible prioritaire. Mais malgré le nombre, vous en viendrez facilement à bout avec des sorts de groupe, vos Limites et des invocations. À ce propos, méfiez-vous tout de même de Phénix qui redonne des HP à Rude. Vous pouvez tenter de dérober un Cercle Minerve à Elena, un Collier à Rude et un Anneau Résistant à Reno.

☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

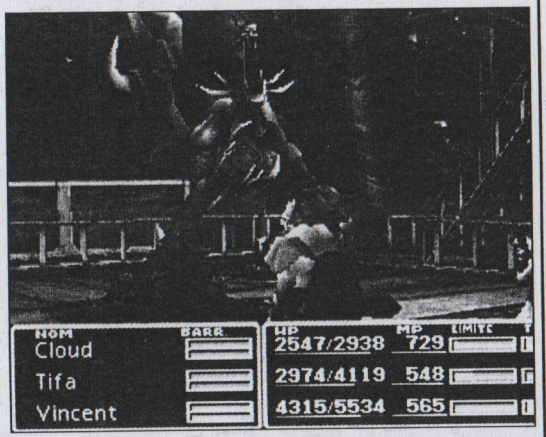


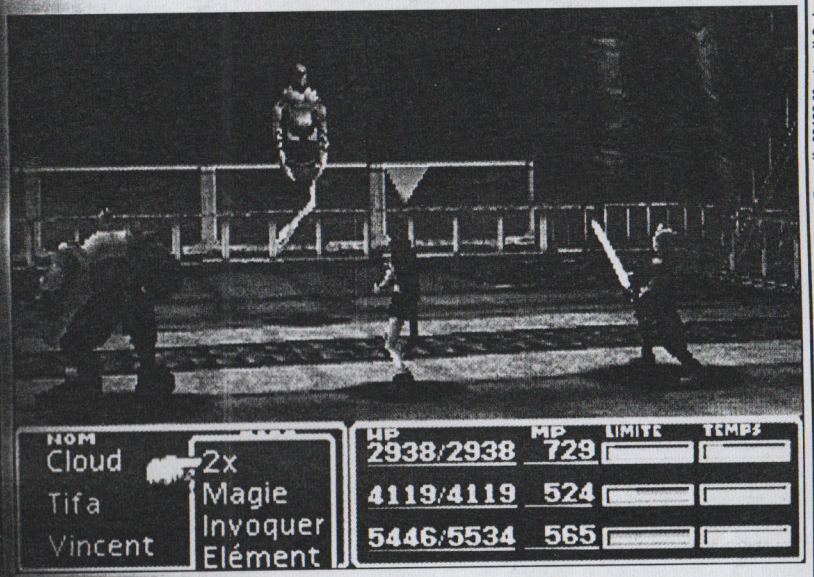
Superbe Lourdaud **MLV :** ? - **HP :** 60000 - **MP :** 320 **Exp :** 7000 - **AP :** 1000 **Point faible :** Aucu
Récompense : Ragnarok **Lieu :** Midgar Secteur 8
Ce Boss en deux parties a pour lui l'effet de surprise lors de l'attaque .En effet, rien ne laisse envisager sa présence. Il n'est cependant pas très dangereux (de 500 à 800 HP de dommages à part lorsqu'il se met à genoux. C'est un signe avant coureur de sa super attaque pouvant occasionner jusqu'à 1100 HP de dommages à tous les personnages. Soyez par conséquent extrêmement vif dans vos réactions.

Hojo **LV :** 50 - **HP :** 13000 - **MP :** 250 **Point faible :** Aucun
Lieu : Canon Mako à Midgar
Préparez-vous maintenant à livrer un très long combat. Ne perdez surtout pas votre précieux temps avec les deux créatures stupides qui l'accompagnent dans son délire, il en invoquera encore et toujours des nouvelles. Concentrez-vous plutôt sur le savant fou, c'est plus important au final. À la fin du combat et sans même que vous ayez le temps de dire ouf, Hojo se transformera, adoptant une forme autrement plus monstrueuse.



Hojo Hellétique **LV :** 55 - **HP :** 26000 - **MP :** 200
Point faible : Aucun
Lieu : Canon Mako à Midgar
Sous cette nouvelle forme, Hojo possède deux bras tentaculaires qui peuvent se régénérer. Ne perdez donc pas votre temps avec ceux-ci et défoulez vous plutôt sur le corps. Du fait qu'il peut vous causer les états anormaux Confusion et Silence, prenez vos précautions en équipant vos personnages de Rubans et de la Materia Guérir avec le sort Esuna. À la fin du combat, Hojo adoptera sa forme ultime sans vous laisser une fois de plus le temps de vous soigner.

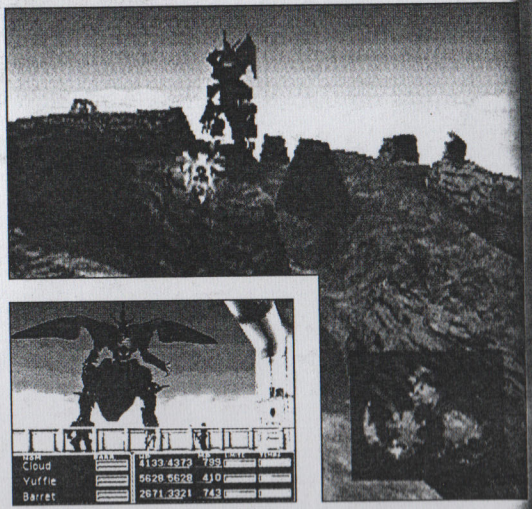




Forme de vie - Hojo NA **Caractéristiques inconnues Récompense :** Source de pouvoir
Lieu : Canon Mako à Midgar
Si sous ses deux premières formes, il ne s'est pas montré trop dangereux ce n'est pas le cas avec cette dernière. La première chose à faire est de soigner les blessures qu'ont pu subir vos personnages lors du combat précédent. Il peut une fois de plus empoisonner tous vos personnages et leur infliger une multitude de dégâts en une seule fois.

☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

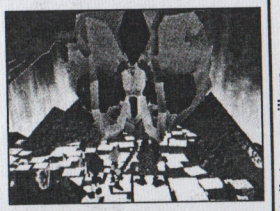
Dernière Arme **LV :** 50 -
HP : 100000 - **MP :** 400
Exp : 35000 - **AP :** 3500
Point faible : Aucun
Récompense : dernière Arme
Lieu : Lagon près de Junon
Après avoir fuit Mideel, cette Arme ira se réfugier au dessus du lagon près de Junon. Pour la combattre, rentrez-lui dedans avec le Hautvent. Le combat ne se terminera une fois de plus que par sa fuite et il faudra de nouveau lui voler après. Foncez-lui de nouveau dessus plusieurs fois de façon à l'arrêter. Elle s'enfuira à chaque fin de combat jusqu'à arriver au dessus de Canyon Cosmo. Si vous avez la Materia Chevaliers de la Table Ronde vous pourrez rapidement écourter la course poursuite. Méfiez-vous car, avant de mourir, l'Arme lancera dans un ultime sursaut le Talent Éclat d'Ombre sur l'auteur du coup fatal, faites donc en sorte que celui-ci soit porteur d'une ou même de toutes les Materias Talent de l'ennemi dont vous disposez. Vous pouvez également essayer de lui voler différents anneaux de protection si vous vous en sentez capable.



La Forêt Ancienne

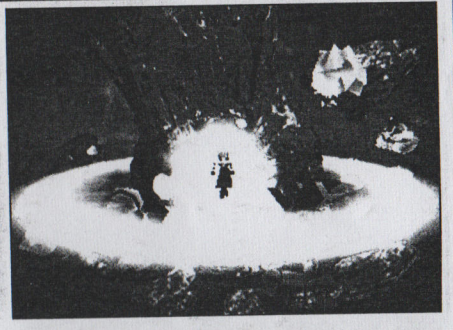
La puissante explosion provoquée par la mort de la Dernière Arme créé un immense cratère près de Canyon Cosmo. Celui-ci épargne miraculeusement le village natal de Rouge 13 et c'est une chance. Mais, il détruit une bonne partie du plateau où est située la Forêt Ancienne aux nombreux mystères. Vous pouvez dès à présent vous y rendre à pied même si vous ne possédez pas encore d'un Chocobo Vert, Noir ou Or.

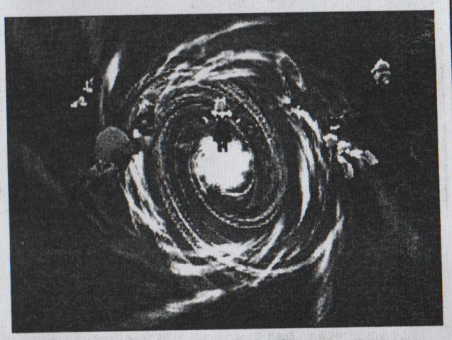
Jénova-SYNTHESE A **Caractéristiques inconnues**
Lieu : Fond de la Grotte Nord
Ne faites pas attention aux tentacules et concentrez vous sur le corps de Jénova. Lorsqu'elle sera sur le point de mourir, un compte à rebours apparaîtra. Si vous ne l'achevez pas avant zéro, elle lancera Ultima. Si vous disposez des Chevaliers de la Table Ronde, une seule invocation en viendra à bout. A la fin du combat, vous ne recevrez pas de Gil, d'Exp ou d'AP

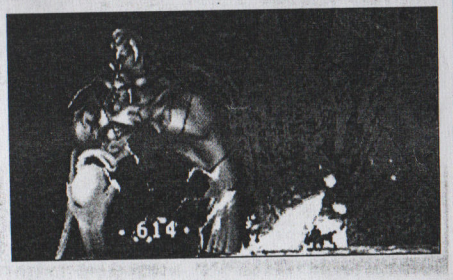


Bizzarro-Séphioth

Caractéristiques inconnues Lieu :
Fond de la Grotte Nord
Vous devrez auparavant créer deux groupes de trois personnages, le groupe de Clad attaquant Séphiroth de face et l'autre à droite. Choisissez bien les coéquipiers de Clad, car à la fin du combat seul ce groupe affrontera Séphiroth sous sa forme divine. Si vous êtes trop puissant ce moment, vous formerez trois groupes au lieu de deux. Celui de Clad attaquant de face et les deux autres de chaque côté. Chaque groupe ne pouvant atteindre que certaines parties du corps de Séphiroth, il faudra passer de l'un à l'autre pour le détruire dans sa totalité. La cœur (parti jaune C) est invulnérable tant que vous n'avez pas désactivé les deux ailes et permet au monstre de se soigner. Débarrassez-vous d'abord de l'épaule (A) et du bout de l'aile (E) droite. Vous aurez alors la possibilité de contrôler un autre groupe. Acceptez et détruisez l'aile gauche. Désactivez ensuite la partie gauche £ du cœur. Et finissez de le détruire en repassant à l'autre groupe. Séphiroth ne pouvant plus se guérir, vous n'avez plus qu'à détruire le tronc. Vous pouvez changer d'équipe à chaque fois que la tête est assommée. Tout se passe alors comme si vous recommenciez un nouveau combat, ainsi le nombre des invocations utilisées est remis à zéro et Vincent reprend sa forme normale. Si l'un de vos groupes vient à mourir, vous perdez la partie.







☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

Sapher-Sephiroth
Caractéristiques inconnues
Sous cette nouvelle version, Séphiroth dispose d'une invocation, Supernova, plus belle que dangereuse mais pouvant tout de même causer jusqu'à 2200 HP de dégâts à tous les personnages. Il utilisera également à volonté les sorts Demi3 (dont il est immunisé) et Mur. Mais ses coups d'ailes sont encore plus dangereux,

occasionnant de 5000 à 9999 HP de dommages sur un seul personnage. Tout ceci n'est hélas qu'un aperçu de ses immenses pouvoirs. Il possède de plus la capacité de s'envoler, hors d'atteinte

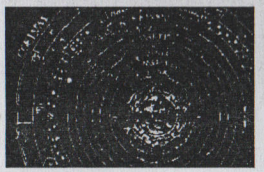
des de vos personnages non équipés d'armes à longue porté ou de la Materia Longue-portée. Vous pouvez également apprendre, mais un peu tard, le Talent de l'ennemi Éclat d'Ombre. Si Clad est du niveau 98 ou 99 au moment d'affronter Séphiroth ce dernier sera bien plus puissant.

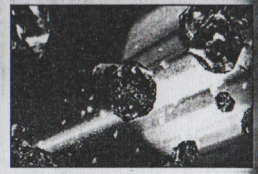
Un final mémorable

Il ne vous reste plus qu'à vous installer bien confortablement dans votre fauteuil et à savourer la fantastique scène de fin. Espérons maintenant que les autres jeux de rôle de SquareSoft tout aussi prenant soient rapidement traduits.

Supernova : La botte secrète de Séphiroth

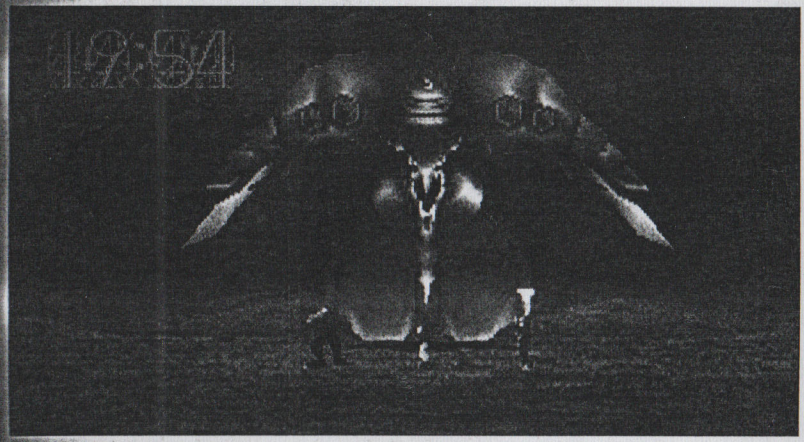
Sous sa forme divine, Séphiroth dispose d'une invocation encore plus longue et impressionnante que celle des Chevaliers de la Table Ronde. Heureusement pour Clad et ses compagnons, même si vous aurez souvent l'occasion de la voir, celle-ci est beaucoup moins dangereuse qu'elle n'y paraît. Voici quelques images de cette somptueuse séquence.





Les nouvelles Armes

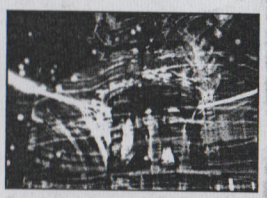
Par rapport à son homologue japonais, la version européenne de Final Fantasy VII introduit deux nouveaux boss optionnels dont la puissance fait passer Séphiroth pour un nain de jardin. C'est un challenge que seuls les personnages les plus puissants réussiront à surmonter.



Arme d'Émeraude **HP :** 1000000 - **MP :** 0.**Exp :** 45000 - **AP :** 50000.
Récompense : Harpe terrestre.
Lieu : Au fond de l'Océan.
Procurez-vous avant tout la Materia Sous-marin de façon à supprimer le compte à rebours de vingt minutes pendant le combat. Même sans MP, cette Arme est capable d'infliger 9999 HP de dégâts à tous vos personnages à la fois. Équipez-les tous de la Materia Mimer et l'un d'eux des Materias Chevaliers de la Table Ronde et Invocation-W.
Il vous suffira alors d'invoquer une fois les Chevaliers avec Invocation-W puis de répéter ensuite gratuitement l'action avec la commande Mimer. Comme vous succomberez malgré tout au moins une fois sous les coups de l'Arme, équipez le personnage possédant déjà les Chevaliers de la combinaison Attaque Finale + Phénix. Émeraude ayant une fâcheuse tendance à pomper vos MP, prévoyez également un stock de Ether Turbo car il serait vraiment dommage que ce personnage meurt en n'ayant plus assez de MP pour invoquer Phénix. Avant que la bataille ne commence, vous pouvez également lancer le Talent Grand Garde de façon à mieux vous protéger et lancer Hâte pour augmenter la vitesse de remplissage de vos jauges de temps.

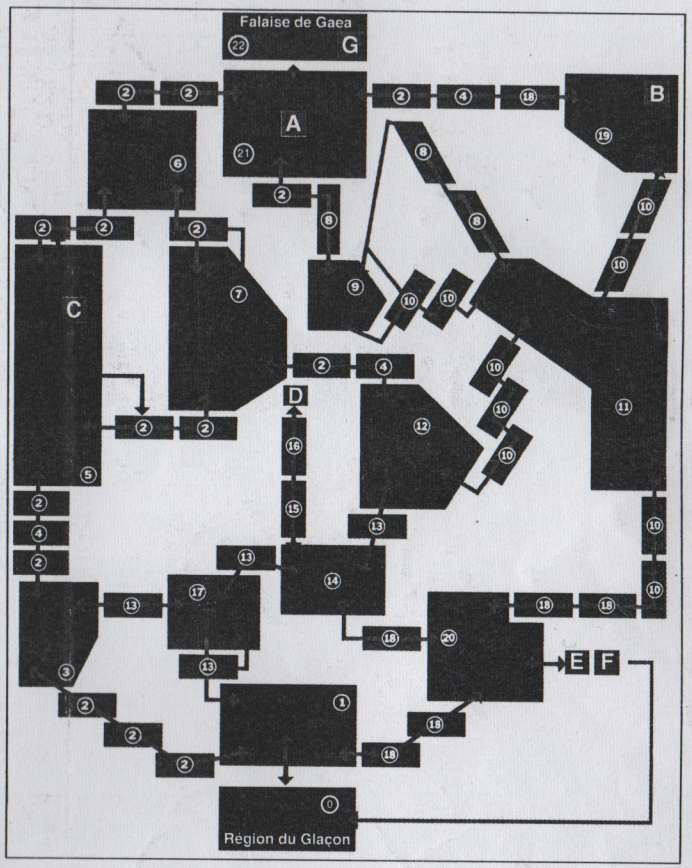
☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

Arme de Rubis **HP :** 1000000 - **MP :** 0. **Exp :** 45000 - **AP :** 50000.
Récompense : Rose du désert.
Lieu : Désert autour du Gold Saucer
Cette Arme est encore plus difficile à battre puisqu'elle peut éjecter un sinon deux de vos personnage du champ de bataille. Vous pouvez cependant empêcher cela en essayant de la paralyser en invoquant Hadès. Elle est quasiment invulnérable dans la première partie du combat et vous devrez d'abord vous acharner sur ses pinces avant qu'elles ne vous pompent vos MP. Une méthode pour en venir à bout consiste à reposer tous vos espoirs sur un seul personnage et de le munir des Materias Invocation-W, Chevaliers de la Table Ronde, Mimer, Attaque Finale + Ranimer (combinaison plus économique en MP pour un personnage unique qu'avec Phénix), Bouclier, d'un Ruban (pour éviter les états anormaux que Rubis risque de vous causer) ainsi que d'un Mystile (seule armure à pouvoir faire face au sort Ultima régulièrement lancé par l'Arme). Recommencez alors le combat jusqu'à ce que se soit ce personnage qui subsiste. Lancer alors le sort Bouclier, invoquez les Chevaliers avec Invocation-W puis ensuite avec Mimer. Une fois que les effets du Bouclier s'estompent, faites à nouveau le plein de MP avec un Ether Turbo et recommencez la séquence. Une autre méthode consiste à recommencer le combat encore et encore jusqu'à ce que Rubis se décide à conserver tous vos personnages sur le champ de bataille, même si ceci n'arrive que très rarement. Dans ce cas la, vous pouvez procéder comme pour l'Arme d'Émeraude.



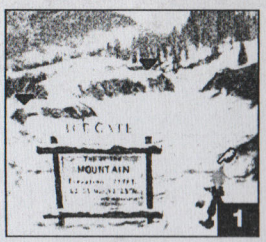
Le Grand Glacier

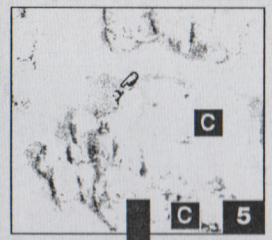
Le Grand Glacier est un véritable labyrinthe dans lequel il est très facile de se perdre. Transi de froid et ne pouvant sauvegarder, ce n'est malheureusement pas la carte trouvée à l'Auberge du Glaçon qui vous sauvera.

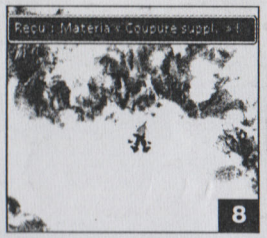


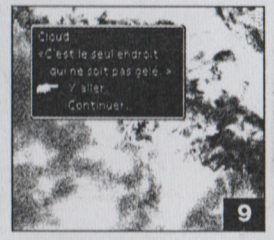
Après la descente en snowboard, vous pourrez atterrir, suivant le chemin choisi, à quatre endroits différents : photo 17 (bifurcations gauche puis gauche), photo 1 (gauche, droite), photo 12 (droite, gauche) ou photo 20 (droite, droite). Ces deux derniers sont les plus avantageux puisque plus proches des objets cachés : les Materias Coupure Suppl. (photo 8) et Alexandre. Vous pouvez aussi récupérer les autres objets plus traditionnels disséminés dans le labyrinthe : un Elixir (grotte de la photo C), un Bit de Sûreté (grotte de la photo D), et une Potion (photo 14).

Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.



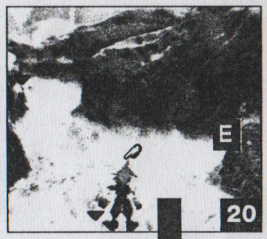


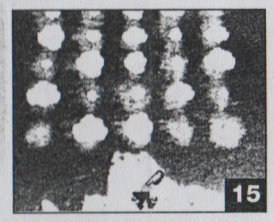


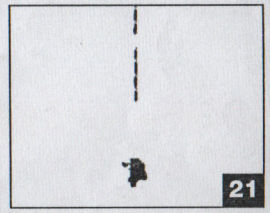


JOUEZ LES PETITS POUCETS DANS LE BLIZZARD

Le passage le plus délicat est celui de la photo 21. Pour ne pas vous perdre, plantez quelques bâtons et arrêtez vous dès que le blizzard se lève. Au milieu de cette étendue se trouve une petite grotte avec une Materia de support Tout.

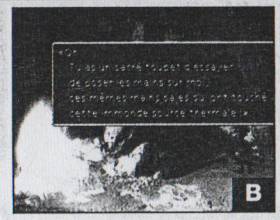






ALEXANDRE LE GRAND

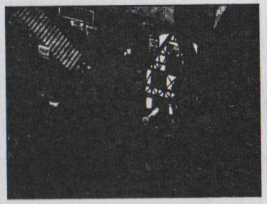
Trempez vos mains dans la source d'eau chaude (Ph 9) puis allez à la grotte (Ph B) où vous attend une sorcière détestant la chaleur. Touchez-la pour la mettre en colère et l'affronter. Après l'avoir vaincue, vous récupérerez la Materia Alexandre.



☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

Kalm : une ville si paisible

À partir du second CD, prenez le temps de revenir à Kalm rendre visite au petit vieux au premier étage de la maison la plus à droite de la ville. Il recherche trois objets et est prêt à offrir de bonnes récompenses en échange.



1 Le Guide La seule manière de l'obtenir est de vous rendre au tunnel sous-marin à Junon et de transformer un Vaisseau Fantôme qui hante ces lieux. Il faut par conséquent qu'au moins l'un de vos personnages possède la Materia Trans. Équipez-en également un autre de la Materia Sentir afin de vérifier à chaque tour l'état des HP du monstre. En effet, la commande Trans. ne retirant qu'environ 150 HP à chaque fois, attaquez normalement jusqu'à ce que le niveau des HP du Vaisseau Fantôme atteigne ce voisinage et alors seulement utilisez la commande Trans. pour le transformer en Guide.

Dépêchez-vous car cette créature a la facheuse habitude de se débarrassez de certains de vos personnages en les excluant du combat. Ramenez-le au collectionneur de Kalm,il vous récompensera avec la Materia indépendante Sous-marin d'une grande utilité lors de votre combat contre l'Arme d'Émeraude.

La Harpe terrestre Vous gagnez cet objet après avoir vaincu la terrible Arme d'Émeraude. En le rapportant au collectionneur, vous recevrez en échange une Materia Maître Commande, une Maître Invocation et enfin une Maître Magie.

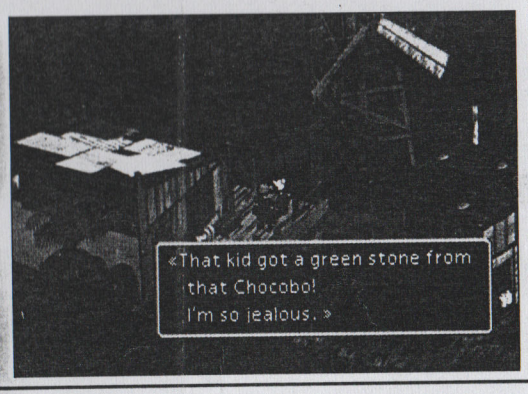
La Rose du désert Pour obtenir cet objet, vous devez battre l'Arme de Rubis qui se trouve dans le désert du Gold Saucer, ce qui n'est pas une mince affaire. En récompense, le vieil homme vous offrira un Chocobo d'Or un peu tard mais comme dit le proverbe, c'est l'intention qui compte.

Mideel et ses mystères

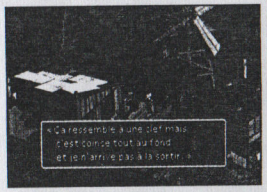
C'est dans cette ville que vous retrouverez Clad dans un état pitoyable au début du second CD. Puisqu'il lui faudra un certain temps pour se remettre de son overdose de Mako, profitez-en pour explorer les environs.

1 Chocobo blanc encombrant À chaque fois que vous visitez un magasin de la ville, vous rencontrez une femme poursuivie par un petit Chocobo. Celui-ci n'attend qu'une seule chose, qu'on le nourrisse. Pour cela acheter un Légume Mimett et retournez le voir. Donnez-le lui puis chatouillez lui les oreilles. Il vous remettra alors la Materia de Magie Conte-nir. Si vous avez oublier de le faire à ce moment là, vous pouvez toujours revenir après la destruction de Mideel.

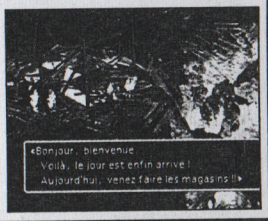
2 Do you speak English ? Malgré l'effort de traduction de Sony, une réplique du jeu n'a malheureusement pas été traduite et avec surprise que l'on découvre à l'extrême gauche du village un petit vieux s'exprimant dans la langue de Shakespeare.



3 Une porte mystérieuse Dans le magasin d'armes de la ville se trouve une porte fermée. Près du vieil anglais, vous trouverez une clé rouillée. En voulant l'utiliser sur la porte en question, vous serez surprispar le vendeur. Soyez honnête et excusez-vous. Il vous expliquera que cette porte n'est qu'un trompe l'œil et vous donnera un Anneau Maudit.



4 Après le cataclysme... Vous pouvez encore accéder à ce qui reste de la ville. Tous les magasins sont détruits, mais une femme à réussit à faire des provisions et vous vendra toute sorte d'objets.

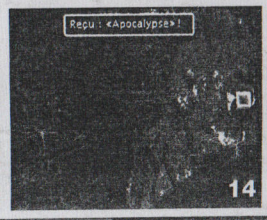


☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

La Fôret Ancienne

Cette Forêt luxuriante située au sommet d'un plateau près de Cosmo Canyon n'est accessible qu'après la mort de la Dernière Arme ou avec un Chocobo Vert. Elle réserve un challenge intéressant pour vos petits neurones.

Vous devez ramasser des insectes ou des grenouilles (une seule à la fois avec Rond) et les placer sur des plantes afin de progresser dans la forêt. Si jamais vous êtes bloqué, changez d'écran ou appuyez sur Carré pour tout reprendre depuis le début de la forêt.
Dans la première partie de la forêt, prenez une grenouille et placez-la sur la plante carnivore pour récupérer le Supercoup ST (Photo 2). Revenez ensuite rechercher trois insectes un par un et placez-les à l'emplacement de Clad (Photo 3). Un par un lancez-les dans les plantes à droite afin qu'elles se referment et vous servent de passerelle pour traverser. Une fois de l'autre côté, ramassez la Broche de Fusil (Photo 4) avant de découvrir la partie suivante de la forêt.Dans la seconde partie, ramassez un insecte, montez avec la liane et lancez-le sur la plante (Photo 5). Sautez de plante en plante jusqu'à la nouvelle liane pour passer de l'autre côté. Ramassez la grenouille et lancez-la sur la plante de gauche pour récupérer la ruche. Descendez et lancez celle-ci sur la plante carnivore pour pouvoir récupérer la Materia FurieMax (Photo 6). Reprenez la grenouille et lancez-la cette fois-ci dans la plante de droite. Montez sur la plante et attendez qu'elle vous propulse pour atteindre la fin du tableau (Photo 7).Ramassez l'insecte le plus éloigné et lancez-le dans la plante à droite de Clad (Photo 8). Ramassez ensuite l'autre pour le lancer sur la plante suivante et pouvoir atteindre la liane menant à la cime des arbres.Une fois dans les arbres, allez en bas à gauche pour récupérer le Cercle Minerve sur le tronc du tableau précédent (Photo 9). Sautez hors du tronc et retournez dans les arbres en reprenant le même chemin qu'auparavant. Une fois là haut, allez cette fois-ci à droite et sautez de liane en liane (Photo 10) jusqu'à la Materia Typoon (Photo 11). Reprenez les lianes dans l'autre sens et descendez pour jouer les équilibristes. Dans la dernière partie de la forêt, prenez un insecte et lancez-le dans la plante de façon à récupérer la ruche en haut à gauche. Redescendez et lancez la sur la plante carnivore de façon à ce qu'elle se referme (Photo 12), vous ouvrant ainsi le passage. Prenez un insecte et lancez-le sur la plante à gauche pour passer de l'autre côté. Ramassez un autre insecte et placez-le dans le creux de l'arbre pour attirer une grenouille (Photo 13). Capturez-la et lancez-la sur la plante pour retourner d'où vous venez. La grenouille est éjectée de la plante et retombe près de vous. Ramassez-la et lancez-la sur la plante de droite. Montez dessus et attendez qu'elle vous propulse de l'autre côté.
Vous aboutissez à une grotte contenant deux coffres avec un Elixir et l'épée Apocalypse de Clad (Photo 14) ainsi que la sortie de la forêt.

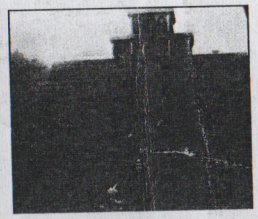


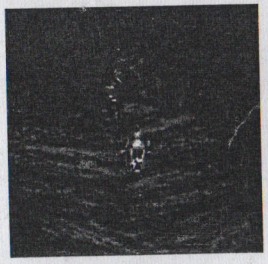
☞ Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.

La chasse aux clés

Souvent dans le jeu, vous serez amené à rechercher un objet afin de pouvoir continuer l'aventure. Pour vous aider, voici l'emplacement de la plupart d'entre eux.

Clé de pierre Après votre fuite de Fusée Cité et votre escale à Utai, et avant de vous rendre au Temple des Anciens, vous devez trouver la clé permettant d'y pénétrer. L'Armurier de la Région de Gongaga, ancien propriétaire de la relique, l'a malheureusement vendue à Dio, le patron du Gold Saucer qui la conserve maintenant dans son musée de Battle Square. Pour la récupérer, vous devez avant tout participer à un duel. Si en plus vous réussissez tout ces combats, Dio vous donnera un Gilet de Protection et une Plume de Chocobo.





Clé des Anciens Une fois que vous aurez conduit Bugenhagen à la Capitale Perdue, il vous faudra cette clé pour faire fonctionner la machine qui s'y trouve. Récupérez-la au fond de l'océan avec le sous-marin

Harpe Lunaire Arrivé au Village des Ossements, il vous faut la Harpe Lunaire pour traverser la Forêt Endormie. Déterrez-la à l'emplacement de Clad sur la photo ci-dessous.

Clé Secteur 5 Après l'attaque de l'Arme de Diamant, il vous faudra cette clé si vous voulez récupérer entre autres la dernière arme de Tifa dans le magasin d'élément de Wall Market à Midgar. Vous apprendrez du personnage devant la porte de la cité qu'il l'a égaré en faisant des fouilles. Retournez au Hautvent et décollez en direction du Village des Ossements. Commencez à creuser à la recherche d'un trésor ordinaire. Au bout de plusieurs essais Vous finirez par la déterrer au bout de plusieurs essais, son emplacement variant à chaque partie.

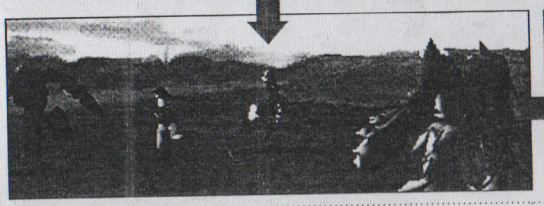
Quand les Aigles attaquent

Pour continuer l'aventure, il faudra survoler le cratère avant de revenir au dessus de Midgar avec le Hautvent. Vous aurez alors droit à une superbe séquence cinématique de votre parachutage sur la cité de Rufus.

Astuces

Voici quelques petites astuces qui vous aiderons à arriver en un seul morceau au bout de votre aventure. Ne négligez pas de les utiliser au moment oportun.

Les attaques dans le dos Les ennemis vous surprendront souvent en vous attaquant lâchement dans le dos. Une astuce vous permet heureusement de vous retourner. Il suffit de maintenir brièvement les boutons L1 et R1 avant de les relâcher. Les personnages en dernière ligne se retrouvent alors en première et vice-versa.



Repli stratégique Lorsqu'un combat ne tourne pas à votre avantage, il vaut mieux prendre ses jambes à son cou. Pour fuir, maintenez alors les boutons L1 et R1 enfoncés. Ceci peut prendre quelques instants et vous recevrez certainement quelques coups dans le dos avant de pouvoir vous échapper. Cette technique est malheureusement ineffi-cace contre les Boss ou si les ennemis vous encerclent.

La fièvre des 7 À tout moment pendant un combat, si le nombre d'HP de l'un de vos personnages atteint le nombre 7777, une inscription apparaît à l'écran et ce personnage devient frénétique. Il ne répond alors plus à vos ordres et frappe à chaque tour un ennemi au hasard lui infligeant toujours 7777 HP de dommages. alheureusement, une fois le combat terminé, ses HP tomberont à un, il faudra alors le soigner absolument avant un nouvel affrontement. Il est assez difficile de provoquer soit même cette situation puisque les Materias équipées influent sur le nom-bre d'HP de leur porteur. De plus le nombre maximum des HP des personnages augmentant avec leur niveau, il est impossible de maintenir indéfiniment cet état.

Envoyez vos tips à la rédaction de TOP CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Des jeux PlayStation ou Saturn seront offerts aux meilleurs.